UNIK ROLLCAGE-TÄVLING

SUPER

PLAY

FEB
1999
Pris 39:-

PLAYSTATIC SATURN • • DREAMCAST • SUPER NES • ARKAD

NÄSTA GENERATION
2000-talets TV-spel

RIDGE RACER TYPE 4
Namco kör ikapp Sony

DONKEY KONG 64
Första bildbeviset

SHEN MUE
Fyrdimensionell frihet

METAL GEAR SOLID
Stor recension och exklusiv intervju med Hideo Kojima

RECENSIONER: Star Wars: Rogue Squadron • South Park • Harvest Moon
Legend of Zelda: Link's Awakening DX • Rally Cross 2 • Granstream Saga
FÖRSPEL: Unjammer Rami • Blades of Steel '99 • Dragon Valor • Gex 3
Final Fantasy Collection • Mystical Ninja starring Goemon 2 • Grandia II

TIDSAM 0669-02
02
7 388066 903903

TACTICAL ESPIONAGE

METAL GEAR SOLID

FEBRUARY

PSX "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Metal Gear tm is a trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registeredtrademark of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami of America, Inc. All Rights Reserved. This game is fictional.Any similarity to current organizations, groups, countries or individuals,living or dead, is purely coincidental.

KONAMI.

PlayStation

www.playstation-europe.com.

TV-spelsdramatik

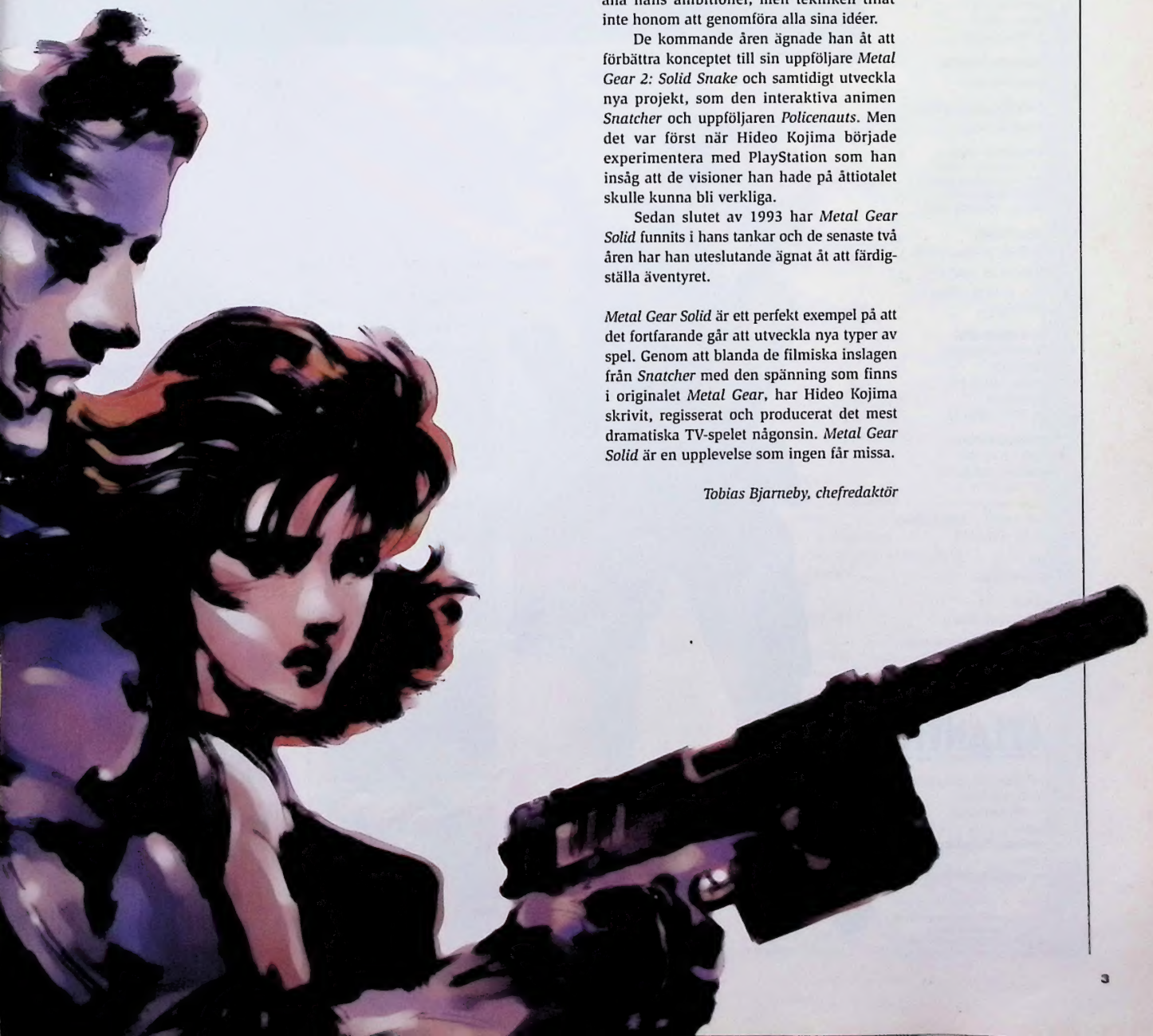
Att Hideo Kojima alltid har drömt om att bli filmregissör märktes tydligt redan när *Metal Gear* släpptes 1987. Redan då kunde man ana hans ambitioner, men tekniken tillät inte honom att genomföra alla sina idéer.

De kommande åren ägnade han åt att förbättra konceptet till sin uppföljare *Metal Gear 2: Solid Snake* och samtidigt utveckla nya projekt, som den interaktiva animen *Snatcher* och uppföljaren *Policenauts*. Men det var först när Hideo Kojima började experimentera med PlayStation som han insåg att de visioner han hade på åttiotalet skulle kunna bli verkliga.

Sedan slutet av 1993 har *Metal Gear Solid* funnits i hans tankar och de senaste två åren har han uteslutande ägnat åt att färdigställa äventyret.

Metal Gear Solid är ett perfekt exempel på att det fortfarande går att utveckla nya typer av spel. Genom att blanda de filmiska inslagen från *Snatcher* med den spänning som finns i originalet *Metal Gear*, har Hideo Kojima skrivit, regisserat och producerat det mest dramatiska TV-spelet någonsin. *Metal Gear Solid* är en upplevelse som ingen får missa.

Tobias Bjarneby, chefredaktör



SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Micke Welchbrodt
Skribent
Anna Clason
Lena Laurén
Formgivare
Louise Bååth
Bildhantering
Lovisa Lundström
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

TS TS-kontrollerad upplaga
27 800 ex. (2:a halvåret 1997)

R4: Ridge Racer Type 4 _____20

Metal Gear Solid _____34

Förspel _____14

Dragon Valor

Blades of Steel '99

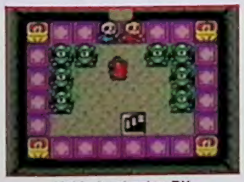
Mystical Ninja starring Goemon 2

Unjammer Raml

Recensioner___33

Star Wars: Rogue Squadron

South Park

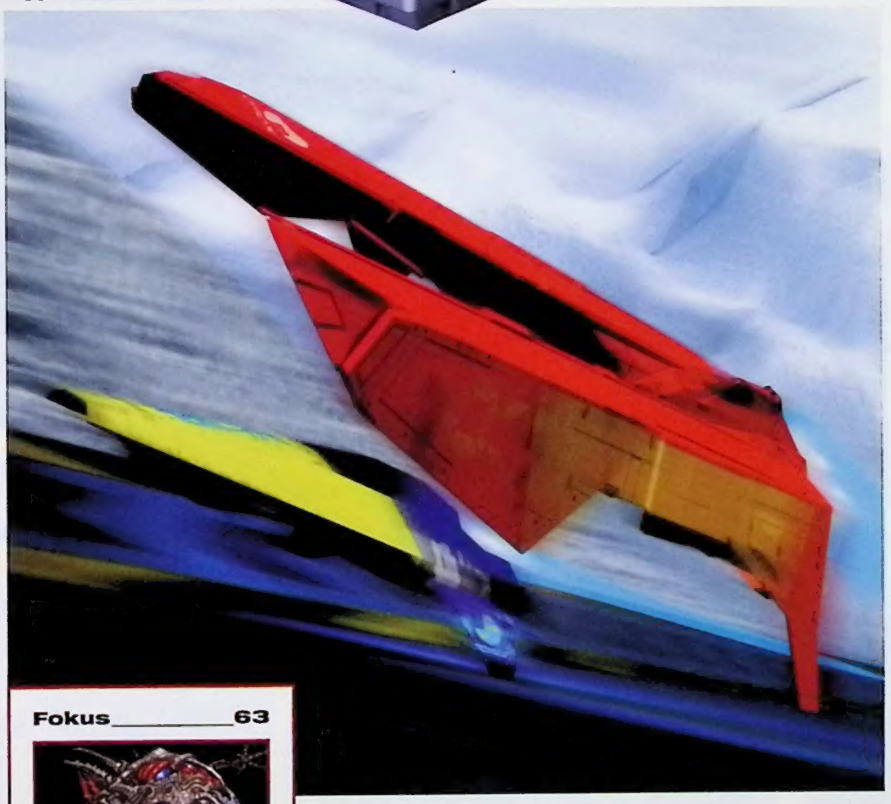


Link's Awakening DX

Rollcage

Nästa generation _____18

Hype _____10



Fokus_____63

Final Fantasy Collection

Metal Gear

Beatmania 3rd Mix

Hideo Kojima _____24

INNEHÅLL SUPER PLAY 36

Hype _____ 10

Nytt *Wipeout* • *Resident Evil* till Nintendo 64 • Nintendo köper tillbaka James Bond • Ny PlayStation • *Turok 3* Maratondansen fortsätter

Förspel _____ 14

Unjammer Rami • *Mystical Ninja starring Goemon 2* *Dragon Valor* • *Blades of Steel '99* • *Carrier* • *No Fear Downhill Mountain Biking* • *Snowboard Kids 2* • *Star Ixiom* *Gex: Deep Cover Gecko* • *California Speed*

Nästa generation _____ 18

2000-talets spelkonsoler.

R4: Ridge Racer Type 4 _____ 20

Namco kör ikapp Sony.

Hideo Kojima _____ 24

Mannen bakom *Metal Gear Solid*.

Shen Mue _____ 28

Yu Suzukis konsoldebut.

Fokus _____ 63

Metal Gear var lika banbrytande 1987 • Nya *Zelda*-siter Konamis DJ-lektioner • WonderSwan – Gumpei Yokois sista projekt

Tävling: Rollcage _____ 73

Vinn ett kylskåp.

Tävling: Star Wars _____ 77

Uppgradera din Nintendo 64.

RECENSIONER

NINTENDO 64

South Park _____ 42
Spacestation: Silicon Valley _____ 54
Star Wars: Rogue Squadron _____ 38
Twisted Edge Snowboarding _____ 60

GAME BOY

Bugs Bunny & Lola Bunny _____ 58
Harvest Moon _____ 52
Legend of the River King _____ 53
Legend of Zelda: Link's Awakening DX _____ 37
Smurfs Nightmare _____ 59

PLAYSTATION

Devil Dice _____ 56
Granstream Saga _____ 44
Knockout Kings '99 _____ 57
Metal Gear Solid _____ 34
Pro Pinball: Big Race USA _____ 61
Rally Cross 2 _____ 45
Rollcage _____ 40

VARJE MÅNAD

Post _____ 6
Aktuella releaser _____ 32
Topplistor _____ 76
Tips _____ 74
Gamla nummer _____ 78
Spelguiden _____ 79
Frågor & Svar _____ 80
Nästa nummer _____ 83

Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm**, eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Europa är TV-spelsvärldens u-land

Jag köpte en Nintendo 64 för två år sedan och lite senare, sningen motvilligt, en PlayStation då det stod klart att alla bra rollspel skulle släppas i det formatet. En sak som jag dock aldrig ångrade var att jag köpte amerikansk hårdvara efter de erfarenheter jag har haft med tidigare konsoler. Nämligen hur illa behandlade vi européer blir på TV-spelsmarknaden.

Att vi inte förstår oss på rollspel tycks vara en vanlig föreställning hos både Nintendo och Sony. För trots att de säljer bättre än någonsin i USA väljer man att inte släppa ett sånt underbart spel som *Xenogears* trots dess stora likheter med *Final Fantasy*-serien. Med tanke på hur bra *Final Fantasy VII* har sålt även här i Europa borde det ju rimligtvis inte vara svårt att marknadsföra ett sådant spel. Att sedan inte heller släppa ett spel som *Parasite Eve* är för mig helt obegripligt. Det är mer i stil med *Resident Evil* än ett traditionellt RPG och dessutom mycket bättre än *Resident Evil 2* enligt min mening.

Och så har vi Nintendos beslut att inte ge ut någon guldupplaga av *Legend of Zelda: Ocarina of Time* på grund av för höga kostnader. Vad tänkte de på egentligen? Att spelet inte skulle sälja här? Trots det faktum att *Zelda*-serien redan är väl etablerad här. Tydligen har de börjat ifrågasätta vår minneskapacitet också.

Slutligen har vi all denna väntan. I USA behöver de vänta en månad eller två på ett spel från Japan, vilket ju inte är så konstigt eftersom de måste översättas. Men vi i Europa tvingas ofta att vänta flera månader efter att spelet har släppts i USA. Var ligger problemet? Finns det något överhuvudtaget? Eller vill de helt enkelt bara vara elaka mot oss dumma européer?

J.S.

Byt betygssystem

Jag förstår mig inte riktigt på ert betygssystem. I alla nummer skriver ni att ni jämför spel med andra spel som finns den dagen recensionen skrivs. Jag bryr mig inte så mycket om hur bra *Tenchu* är i förhållande till *Spyro the Dragon* eller om *Centre Court Tennis* är bättre än *XG2*. Men om ni höjer ribban för vad ni tycker är bra spel hela tiden är det nästan omöjligt att veta om exempelvis *NHL '98* till PlayStation som fick 94 i betyg verkligen är bättre än *NHL '99* till Nintendo 64 som fick 93 i betyg, om det inte bokstavligen står så i recensionen. Ni skrev själva i förra numret att grafik inte bara handlar om teknik och ni tycker säkert också att ljudet inte bara handlar om bra samplade röster och musik med CD-kvalitet. Spelen som släpps nu är inte mycket bättre än de som släpptes för tio år sedan och de spel som släpps om fem år är nog inte mycket bättre än de som släpps idag. Varken när det gäller musik eller spelkontroll. Allt skulle vara mycket enklare om ni hade samma betygsgränser hela tiden.

Men innan ni gör det är det nog bäst att ni ändrar betygsgränserna lite. Ett spel får mycket sällan ett betyg under 50 och ni skriver själva att inget spel kan få under 10 poäng eftersom såna spel aldrig släpps i Sverige. Och spel som får 62 respektive 67 i betyg är ungefär lika dåliga medan det är enormt stor skillnad mellan spel som får 92 respektive 97 poäng. Dra ut betygsskalan lite så att bara fruktansvärt otroligt superbra spel får över 90 betyg och alla väldigt dåliga spel får runt 20 i betyg. Och när ni har gjort dessa små justeringar tycker jag att det är dags att ni delar ut eran första 0-poängare.

Qrax

Hylla Saturn

Jag har ett klagomål. Ni ger Saturn alldeles för lite respekt och uppmärksamhet. Ni har ju aldrig ens recenserat *Virtua Fighter 2* eller *Panzer Dragoon Saga*, som slår *Tekken 2* och *Final Fantasy VII* med hästlängder. Och när det kommer ett bra spel till konsolen skriver ni oftast "det här bevisar att det fortfarande går att pressa ut lite kraft ur Saturn" eller liknande, vilket är förnedrande mot både konsolen och dess fans.

Förresten är det fel som ni skrev i artikeln om Dreamcast, dåvarande Katana, "Sega ska segra". Saturn säljer inte alls dåligt i Japan. Den har sålts i dubbelt så många exemplar som Nintendo 64 där, och det beror nog inte bara på att Saturn kom ut tidigare. Om det nu stämmer – även om ni är ensamma om att säga det – att Saturn håller på att dö i Europa och USA, så borde ni definitivt dedikera ett nummer till den otroliga men missförstådda konsolen. Det vore väl det minsta man som Saturn-ägare kunde begära. Nu när ni har gett Nintendo 64 och PlayStation så mycket utrymme det senaste året, kommer säkert alla Sveriges Saturn-fans att köpa tidningen. Snälla, sluta att favorisera Sony och Nintendo.

Johannes Johansson

Att ägna ett större antal sidor åt en konsol än en annan är inte att favorisera den. De senaste två åren har det släppts väldigt få Saturn-spel i Sverige. Många har dessutom varit svåra att få tag på, både för konsumenter och spelrecensenter, vilket var det enda skälet till att *Panzer Dragoon Saga* aldrig recenserades. Så därför handlar Super PLAY till stor del om PlayStation och Nintendo 64. Men vi tycker också att *Sega Rally* och *Virtua Fighter 2*, som recenserades i Super Power i januari 1996, är helt fantastiska spel.

SP

Att inte Square släpper ett spel som Parasite Eve i Europa är för mig helt obegripligt. Det är mer i stil med Resident Evil än ett traditionellt RPG och dessutom mycket bättre än Resident Evil 2.

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ.
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com

PlayStation

NINTENDO 64

VIVA FOOTBALL **RING!**
Här kommer ytterligare ett fotbollsspel av mycket hög klass. Tack vare användandet av ett unikt kontrollsystem får spelaren total kontroll över bollen.

Bug´s Life **RING!**
Bug´s Life är ett underbart plattforms spel baserat på den uppkommande Disney-filmen med samma namn. Huvudpersonerna i spelet är alla insekter med olika färdigheter och stil.

MÅNADENS SPEL:

Metal Gear Solid

Efter en lång väntan är nu äntligen tiden inne för Metal Gear Solid att dyka upp. Metal Gear Solid anses av många vara det bästa spelet som någonsin gjorts till PlayStation och det har skördat enorm framgång över hela världen. Du tar i spelet över rollen som agenten Solid Snake. Spelets story är lika bra och invecklad som den bästa Hollywood film. Grafiken överträffar allting som producerats till PlayStation och spelmotorn går inte att beskriva med ord. Det finns ett 30-tal olika vapen och andra objekt som t ex nattkikare. Efter 3 år av utveckling är det äntligen här. Ett bättre spel går inte att få tag på. MGS är redan en klassiker.

PRIS: RING!

Quake 2 **RING!**
Nu är den äntligen här. Uppföljaren till ett av de absolut bästa Shoot em up Spelen någonsin. Vägar du ta dig an utmaningen att döda alla monster och riskera att det blir du som blir skjuten. Detta är ett måste för alla PlayStation spelare. BOKA NU så att du inte missar ditt ex av Quake 2.

Grandstream Saga **RING!**
Grandstream Saga välkomnar spelaren in i en värld av monster och magi. Hämorna bakom detta välgjorda Action RPG är Sony i Japan och det märks att de lagt ner tid och möda för att få fram ett perfekt äventyr.

1

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Original Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort (värde 150:-)
PRIS: 1295:-

2

PlayStation Spel Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort (värde 150:-) + 2 valfria Platinumspel - se nästa sida för urval + 1 Nagano Winter olympics spel + Playstationväska. Totalt 3 spel.
PRIS: 1995:-
Du sparar 346:- (ord 2341>)

3

PlayStation XL Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.-kort (värde 150:-) + 4 valfria Platinumspel - se nästa sida för urval + 1 Nagano Winter olympics spel + Playstationväska m extra Dualshock HK + minneskort. Totalt 5 spel.
PRIS: 2795:-
Du sparar 442:- (ord 3237>)

PRISGARANTI

TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

Tips! Köp till extra Dualshockkontroll + minneskort á 398:-

RÄNTEFRI AVBETALNING! SE INFORUTAN!

Street Skater
Kul och beroendeframkallande skateboarding spel i arkad stil. Spelet ger dig fantastiska tricks och höga hopp i en gatumiljö i 3D.

Street Skater.....429:-

Populous: The Beginning
Det är skönt att vara Gud. Alla lyder din minsta vink; det är du som besitter den heliga kraften. Du är Shamanen och använder gudomliga medel för att besegra dina motståndare och bli härskare i sex olika världar. Använd den fantastiska 3D-vyn över planeten eller den rikt detaljerade markvyn med 360 graders axelrotation, när du planerar och iscensätter dina naturkatastrofer eller släpper loss Guds vrede över landet. Det är skönt att vara Gud!

Populous 429:-

NYHETER!

Akuji	Förboka
Bust a move 4	Ring
Devil Dice	399:-
Hugo	399:-
Kensei-Sacred fist	Förboka
Mega Man Legends	499:-
Mega Man X4	499:-
NFL Blitz	449:-
NFL Xtreme	399:-
Pool Shark	399:-
Prince Naoom Boxing	Ring
Pro 18-World tour Golf	469:-
Pro Boarders	399:-
Running Wild	Ring
Tal Fu	499:-
The golf Pro	449:-
Tiger woods '99	429:-
Trilozi	Förboka
Wild arms	399:-
Wing Over 2	Ring

ORDINARIE SPEL:

24 TIMMARS LEVERANS!

WILD ARMS.....399:-

MEGA MAN LEGENDS.....499:-

CRASH BANDICOOT 3.....429:-

Tiger Woods'99.....429:-

Colin Mc Ray Rally.....449:-

TOCA RACING 2 .....449:-

Breath of Fire 3.....449:-

Abes Exodlus 449:-	Cool boarders 3 .....399:-	Medievil + Cd-case 449:-	Pool Shark 399:-	Test Drive 4x4 .....429:-	
Actua Tennis 399:-	Crach bandicoot 3 .....429:-	Mega Man Legends 499:-	Premier manager '96 .....399:-	Test Drive 5 .....429:-	
Alundra 449:-	Dead or Allve 399:-	Mega Man X4 .....499:-	Premier manager '99 .....Ring !	The Golf pro 449:-	
Apocalypse 449:-	Devil Dice 399:-	Metal Gear solid .....Ring !	Pro 18-World Tour Golf 469:-	Tiger Wood's 99 .....429:-	
Asterix 499:-	Duke Nukem - Time To kill .449:-	Mortal Kombat 4 .....399:-	Resident evil 2 .....399:-	Toca Touring Car 2 .....449:-	
Asteroid 399:-	Extreme Snow break 499:-	Moto Racer 2 .....449:-	Rival Schools 499:-	Tomb Raider 3 .....449:-	
Azure dreams (RPG) 499:-	Fifa '99 .....449:-	Motorhead 449:-	Road rash 3D 429:-	War games 429:-	
Big Race USA 449:-	Final Fantasy 7 .....469:-	Music 469:-	Roque trip 449:-	Warhammer 2 - Dark Omen .429:-	
Blasto 399:-	Formula 1 '98 .....499:-	Nagano Winter Olympics .399:-	R-types Collection 499:-	Wayne Gretzky '96 .....469:-	
Bomberman World 399:-	Global Domination 499:-	Nascar '99 .....429:-	Rush Down 479:-	Victory Boxing 2 .....448:-	
Breath of fire 3 .....449:-	Gran Turismo 449:-	NHL '99 .....449:-	Shadow Gunner 429:-	Vigilante 8 .....449:-	
Busta a grove 399:-	Heart of Darkness 469:-	Ninja 499:-	Small Soldiers 429:-	Wild Arms 399:-	
C3 Racing 499:-	Hugo 399:-	O.D.T 499:-	Spice World 249:-	X-men Vs Street fighter 499:-	
Castlevania 449:-	ISS PRO '98 .....499:-	Parappa Rapper 349:-	Spyro 429:-		
Colin Mc Rae Rally 449:-	Knock Out Kings '99 .....429:-	Pocket fighters 499:-	Streak 449:-		
Comand&Conquer 449:-	Lemmings oh no more 359:-	Point blank m. 799:-	Street fighter Collection ...499:-		
Red alert reta. Constructor 469:-	Lemmings Libero Grande 399:-	Negcon 45 pistol Point blank uten pistol 399:-	Tekken 3 .....449:- Tenchu 449:-		

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 129:-

PSX-Handkontroll Standard 129:-

N64-Minneskort Standard 99:-

PC-Us navy fighters '97 149:-

PC-Time Commando 149:-

GB, Action Light 149:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PLATINUMSPEL:

Adidas Power Soccer 249:-	Porche Challenge 249:-
Alien Triology 249:-	Rayman 249:-
Command & Conquer 249:-	Resident evil 249:-
Crach bandicoot 249:-	Ridge racer revolution 249:-
Croc 249:-	Road Rach 249:-
Destruction derby 2 .....299:-	Soulblade 249:-
Die hard Triology 249:-	Soviet Strike 249:-
Grand Theft Auto 249:-	Tekken 2 .....249:-
Hercules 249:-	Time Crisis 249:-
ISS Pro 249:-	Toca racing 249:-
Jurrasic park: Lost World ..249:-	Track & Field 249:-
Mickeys Wild Adventure ..249:-	Wipe Out 2097 .....249:-
Micro Machines V.3 .....249:-	Worms 299:-
Pandemonium 249:-	

Resident evil..249:-

Command & Conquer...249:-

Herkules.....249:-

SoulBlade.....249:-

REASPEL:

Adidas Power soccer 2 ....199:-	NHL Face off '97 .....199:-
Auto Destruct 249:-	NHL Face off '98 .....249:-
Fifa RWC '98 .....249:-	Overboard 249:-
Fluid 199:-	Rascal 299:-
Formula 1 '97 .....249:-	Skull Monkeys 249:-
Forsaken 349:-	Snow racer '98 .....249:-
G-police 249:-	Spawn the Eternal 249:-
Jersey Devil 249:-	Syndicate wars 299:-
Madden NFL '98 .....249:-	V-rally 199:-
NBA Live '98 .....249:-	

199:-/st*

** gäller vid köp av minst 1 st ord. spel*

Ace Combat 2
Ord 399:-

Pet in TV
Ord 399:-

ShadowMaster
Ord 399:-

Pitfall 3D
Ord 399:-

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1999 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. bjud ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1999, betalas in på Postgiro 26452-3, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

V-Rally	(ord 199:-)	145:-
Minneskort 360 block	(ord 329:-)	295:-
Rumble väst	(ord 499:-)	450:-
N64 NHL Breakaway '98	(ord 399:-)	295:-
Rumblepack m 4X m-kort	(ord 249:-)	225:-
Rumble väst	(ord 499:-)	450:-

V.I.P. KUND

TILLBEHÖR:

Action Replay 399:-	Multitap original 329:-
Antennkabel ej original 199:-	Mus original 349:-
Antennkabel ej original m.2 199:-	Pistol G-Con 45 .....399:-
Antennkabel original 299:-	Pistol Predator 299:-
Antennkabel original m.2 ..299:-	Pistol Real Arcade Gun 499:-
Cd-case 199:-	med rekyl + fotpedal !!
Cd-ställ 149:-	Pistol, Scorpion 349:-
Förlängningskabel till hk ...99:-	Ratt Logic 3 .....745:-
Game Booster spela Gb spel på PSX 499:-	Ratt Mad Catz m. 745:-
Handkontrol, copy 129:-	Rumblefunktion
Handkontroll Dual Shock , .269:- Copy	Ratt+Collin Mc Rae Rally ..995:-
Handkontroll Dual shock ..329:- Original	Ratt+Gran Turismo 995:-
Handkontroll original(Grå/Vit/Svart/ .....179:- Smoke)	Ratt+Toca 2 .....995:-
Handkontroll The Glove ...599:-	Rengöringset 199:-
Handkontroll, ...Ring! "Resident evil"	RGB Scartkabel 199:-
Laserpickup 499:-	RGB Scartkabel med 249:-
Linkkabel 129:-	G-con adapter
Ljudkabel Original 199:-	RGB Scartkabel med 249:-
Minneskort "120 block" ...249:-	ljudkontakter
Minneskort "15 block" .129:-	Rumble väst, passar även N-64,Saturn & PC 499:-
Minneskort "360 block" ...329:-	Väska , Original Ny Exklusiv
Minneskort"15block" 179:-	modell !! 249:-
Original , 9 olika färger!	Väska inkl 1 st hk + ...399:-
	1 st minneskort
	Väska, Original med Playstationlogo. 149:-
	Xplorer fuskmaskin!! 349:-

SPELGUIDER:

Alundra Guide 199:-	Playstation Pocket guide ..149:-
Breath Of Fire 3 guide 199:-	Prima's PSX guide 199:-
C&C Retaliation guide 199:-	Resident evil 2 guide 199:-
Final Fantasy 7 guide 199:-	Sportspelsguide 149:-
Final Fantasy Tactics guide 199:-	Tekken 3 guide 199:-
Metal Gear solid guide 199:-	Vandal hearts guide 149:-
Mortal Kombat guide 149:-	

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!! **Pris 499:-**

360 blocks minneskort
360 blocks minneskort, motsvarar 24 st små minneskort **Pris 329:-**

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Nu med inbyggd rumble
Pris 745:-

BESÖK VÅRA BUTIKER!

Priser i denna annons avser beställning per postorder.
Storgatan 44, Umeå. Tel: 090-13 56 00
Shopping. Luleå Tel 0920-20 04 50. (Ej postorderbeställningar på detta nr).

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. **Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.**

RÄNTEFRI AVBETALNING!

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera

Vi köper-byter-säljer nya + beg spel. Mängder av spel i lager. Ring 090-13 56 00 för info!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS	RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1			1		
2			2		
3			3		
4					
5					
6					

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

TELEFON

☐ *Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad .....*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *Jag har beställt min. 6 spel och vill då erhålla utan kostnad .....+.....*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (150:-/1999)*

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

spl2-99

Reservation för ev feltryck & prisändringar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

Zelda 64 669:-

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo och geniet Shigeru Miaymoto står till igen. En enig kritikerkår hyllar spelet till skyarna. Vår tids mest älskade spelserie lär nu en upplöjare som är något utöver det vanliga. Följ med till det magiska landet Hyrule och förbered dig på en unik spelupplevelse.

MÅNADENS SPEL:

Star Wars: Rogue Squadron

Lukas Arts fantastiska saga tycks aldrig ta slut.
Nu bjuder Nintendo på ett renodlat flygäventyr där du har möjligheten att manövrera alla de otroliga farkosterna från filmerna. Ett actionfyllt spel med kompromisslös grafik och spelkänslan kan bara bli rätt!

PRIS: 629:-

Mario Party .....Förboka

Du är inbjuden till ett riktigt kalas. På gästlisten finns välbekanta ansikten som Donkey-Kong, Prinsessan, Bowser, Luigi, Yoshi, Wario och Mario. Marios Party är lite av ett klassiskt brädspel där det gäller att komma först i mål. Slå tärningen och se vilken ruta du landar på. Det är då det roliga börjar. Hela 60 minispel finns med i Marios Party, variationsrikedomen är stor. Massor av pussel, racing och intelligensspel väntar. Mario Party är roligt att spela ensam men går sig bäst med 4 spelare samtidigt. Kort lövvärt!

NYHETER:

- Duke Nukem Zero hours .....Förboka
- Fifa '99 .....Förboka
- Gex 64 .....Förboka
- Mario Party .....Förboka
- Micro Machines Turbo N64 .....599:-
- Rush 2 Extreme racing USA ...Förboka
- South Park .....Ring
- Star Wars: Roque Squadron 629:-
- Twisted Edge Snowboarding ..Förboka

NINTENDO 64 - Mario Pack
inkl 1 handkontroll samt spelet Super Mario 64
1295:-

NINTENDO 64 - Golden Eye 007 Pack
inkl 1 handkontroll samt spelen Super Mario 64 + Golden Eye 007
1495:-

NINTENDO 64 - 1080° Pack
Inkl 1 handkontroll samt spelen Super Mario 64 + 1080°
1495:-

Tips! Köp till extra handkontroll + minneskort a´ 298:-

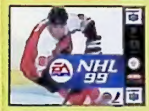
RÄNTEFRI AVBETALNING! SE INFORUTAN!

PRISGARANTI

TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

Mission Impossible **599:-**



NHL '99 **599:-**

Wipe Out 64 **629:-**

ORDINARIE SPEL:

1080 Snowboarding 599:-	Gt 64 World Championship 578:-	South park .....Ring
Aero Fighter assault 629:-	Iggys Reckin Balls 499:-	Star Wars:Rogue Squadron 629:-
Air Boarder 64 .....549:-	ISS 98 .....599:-	Super Mario 64 .....449:-
Banjoo Kazoole 3D 599:-	Knife Edge 549:-	Super Mario Kart 64 .....499:-
Bust a move 3 .....599:-	Lylat wars 499:-	Top Gear Overdrive 599:-
Centre Court Tennis 549:-	Mario Party .....F-boka	Turok 2 .....578:-
Diddy Kong Racing 499:-	Micro Machines turbo N64 .....Ring	Twisted edge Snowboarding .....F-boka
Duke Nukem Zero Hours .....F-boka	Mission Impossible 599:-	Waialae C.C True Golf cl. 599:-
Extreme G2 .....599:-	Mystical ninja 599:-	Wave race 449:-
F:1 Pole Position 599:-	Nascar 99 .....629:-	Wipe Out 64 .....629:-
F:1 World Grand Prix 549:-	NBA Live '99 .....629:-	Virtual Chess 3D 629:-
Fifa '99 .....F-boka	NHL '99 .....599:-	V-rally edition 99 .....599:-
Fighting Force 64 .....F-boka	NHL Breakaway '99 .....629:-	Wwf War Zone 599:-
Forsaken 499:-	Off Road Challenge 629:-	Yoshi's Story 599:-
F-zero X 549:-	Quake 64 .....629:-	Zelda 64 .....669:-
Gex 64 .....F-boka	Rush 2 Extreme Racing USA .....F-boka	
Golden eye 007 .....549:-	San Francisco Ruch 599:-	

Top Gear Overdrive **599:-**

1080° **599:-**

V-Rally '99 **599:-**

REA SPEL:

NHL Breakaway '98 **399:-**

Aero Gauge **399:-**

- Aero Gauge 399:-
- Blast Corps 399:-
- Doom 64 .....399:-
- Dual Heros 499:-
- Hexen 499:-
- ISS 64 .....399:-
- Lamborghini Chalenge 399:-
- Madden 64 .....399:-
- Multi Racing Championship 499:-
- Nagano Winter Olympics 399:-
- NBA Pro '98 .....499:-
- NHL Breakaway '98 .....399:-
- Olympic Hockey 499:-
- Robotron 64 .....399:-
- Wayne Gretzky 3D Hockey 399:-

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 129:-

PSX-Handkontroll Standard 129:-

N64-Minneskort Standard 99:-

PC-Us navy fighters '97 149:-

PC-Time Commando 149:-

GB, Action Light 149:-

Vi köper-byter-säljer nya + beg spel.
Mängder av spel i lager.
Ring 090-13 56 00 för info!

TILLBEHÖR

- AC adapter 220V 299:-
- Action Replay 499:-
- Antennkabel kopia 149:-
- Antennkabel Original 249:-
- Converter NTSC - PAL 399:-
- Förlängningskabel - hk 99:-
- Gamebooster Spela Gb på N64 .....499:-
- Handkontroll Original, 6 olika färger ...299:-
- Handkontroll, Copy, Olika färger 199:-
- Memory Expansion pack Kopia .....Ring
- Memory Expansion pack Original 349:-
- Minneskort (15x) 349:-
- Minneskort 1Mb (4x) 199:-
- Minneskort Kopia 99:-
- Minneskort Original 199:-
- Ratt Mad Catz med pedaler,rumble 745:-
- Rumble pack med minneskort 199:-
- Rumble pack Original 199:-
- Rumble pack, Copy, olika färger 129:-
- Rumble väst 499:-
- Rumblepack med (4x) minneskort 249:-
- S/Video kabel 199:-
- Spelguider .....Ring
- Stereo AV Kabel 199:-
- Zelda spelguide 129:-

Memory Expansion Pack, original **349:-**

Hankontroll, 6 olika färger, original **299:-**

Zelda-guide **129:-**

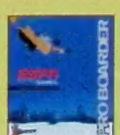
PC SPEL:

24 TIMMARS LEVERANS!

- Anastasia 199:-
- Backpacker 149:-
- Backpacker 2 .....299:-
- Baldurs gate 349:-
- Blood 2 .....439:-
- Brood Wars-Starcraft 199:- expansion
- Caesar 3, Svenska ...399:- versionen
- Colin McRae Rally ...369:-
- Command & 369:-
- Conquer Tiberian Sun
- Commandos 399:-
- Dune 2000 .....369:-
- Fallout 2 .....349:-
- Fifa 99 .....369:-
- Final Fantasy 7 .....399:-
- Fångarna på fortet ...149:-
- Grim Fandango 429:-
- Half-Life 359:-

Tiberian Sun 369:-

Sim City 3000 369:-



Pro Boarders 369:-

Toca 2 369:-

- Jazz jackrabibit 2 ....299:-
- Kings Quest - Mask of eternity 399:-
- Lego Creator 399:-
- Links LS '99 .....439:-
- NHL 99 .....359:-
- NRJ Dance eJay 299:-
- Polis 349:-
- Rainbow Six 369:-
- Ringen 399:-
- Settlers 3 .....369:-
- Sim City 3000 .....369:-
- Sin 399:-
- Spec ops 359:-
- Starcraft 299:-
- Test Drive 5 .....369:-
- Toca 2 .....Ring
- Tomb Raider 3 .....419:-
- Turok 2 .....349:-
- Worms Armageddon .369:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

HYPE

WIPEOUT 3

***Wipeout* blev** något av PlayStations flaggskepp här i Europa och Wipeout 2097 är fortfarande ett av nittiotalets bästa racingspel. Så att en tredje del i serien nu är under produktion kom egentligen inte som någon överraskning.

Wipeout 3 kommer att innehålla åtta nydesignade banor, tre helt nya svävarteam, ännu tyngre klubbhymner och förhoppningsvis bjuda på extravagant grafik som tar PlayStation till nya höjder. Spelet utvecklas i Psygnosis spellaboratorium i Leeds och beräknas vara färdigt till hösten. Räkna med en storslagen premiärvisning på E3 i maj.

CAPCOM SKRÄCKSLAGNA

För ett halvår sedan chockade Capcoms Yoshiki Okamoto spelvärlden genom att avslöja att den tredje delen i *Resident Evil*-serien skulle släppas till Dreamcast. Och när han tillsammans med Shigeru Miyamoto intervjuades av den japanska speltidningen Degenki Oh berättade Okamoto plötsligt att han har skrivit klart en del av manuset till en Nintendo 64-version av *Resident Evil*. Capcom var inte alls beredda på hans avslöjande och har valt att inte kommentera uttalandet, men säkra källor rapporterar att äventyret tar vid där originalet slutade och att Chris och Jill har huvudrollerna. Bakom spelet ligger Okamotos utvecklingsdivision Flagship som även var involverade i utvecklingen av *Resident Evil 2* och just nu arbetar med det kommande Dreamcast-spelet.

APORNAS PLANET

Howard Lincoln pratade om det tidigare än han borde och nu finns det äntligen bildmaterial som bevisar att *Donkey Kong Country 64* existerar. Enligt Rare kommer det nya spelet att innehålla alla de inslag som gjorde spelserien så populär till Super NES, men givetvis bor familjen Kong nu i en äkta 3D-värld, och det går inte att se skymten av den nu föråldrade ACM-tekniken.

NEVER SAY NEVER AGAIN

Efter att ha misslyckats med flera av inslagen i *Tomorrow Never Dies*, och tvingats att försena spelet tills i sommar, lär inte Black Ops få förtroendet att producera några fler James Bond-spel. Och nu rapporteras det att det är Nintendo som har fått rättigheterna till den kommande Bond-filmen *The World is not Enough*. Tilltänkta utvecklare är inte helt överraskande Rare som därmed skulle kunna producera den riktiga uppföljaren till *Goldeneye 007*.

Filmen *The World is not Enough* kommer hur som helst att ha biopremiär i november.

HYPE

Square tar hjälp av popstjärna

För att *Final Fantasy VIII* ska nå ut till en ännu bredare publik tar Square hjälp av den asiatiska megastjärnan Faye Wong. Tidigare har hon framfört ett dussin hitsinglar samt haft en av rollerna i den kritikerrosade filmen *Chunking Express*.

I inledningen av *Final Fantasy VIII* kommer Faye Wong att framföra *Eyes on Me*. Den specialskrivna låten finns med på två ställen i spelet; en popmix samt en orkestrerad version i sann *Final Fantasy*-anda.

Spelpojke slår rekord

Game Boy har för fjärde året i rad slagit försäljningsrekord i Sverige. Under 1998 köpte 62 896 svenskar en bärbar Nintendo-konsol, vilket är en ökning med 8000 exemplar jämfört med 1997.

Game Boy som introducerades i Sverige 1990 har idag sålts i drygt 300 000 exemplar och kommer tack vare den nya färgskärmen utan tvekan att följa med oss in i det nya årtusendet.

Sony tar i med hårdhandskarna

I kampen mot piratkopierarna lanserar Sony sin nya PlayStation-modell 7501C, som släpptes i Japan den 23 januari till ett lägre pris än den tidigare upplagan. Den nya modellen har ett slutet chassi som nästan gör det omöjligt att öppna maskinen utan Sonys egna specialverktyg. På det sättet hoppas man att eliminera chanserna för att föda dit så kallade Multi X- eller MOD-chip.

Miyamoto på GDC

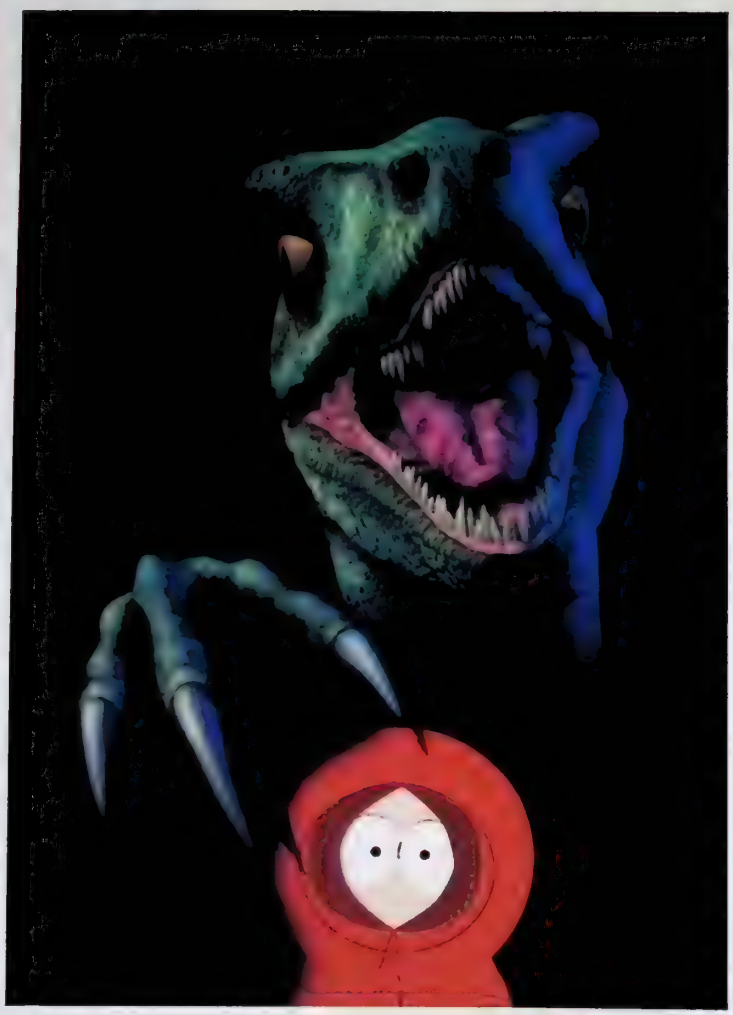
Shigeru Miyamoto kommer att göra sitt första offentliga framträdande sedan premiären av *Legend of Zelda: Ocarina of Time* på Game Developers Conference som kommer att hållas den 15 mars i San José Convention Centre.

– Vem kan bättre tala om TV-spelens framtid än mästerdesignern själv, kommenterade GDC:s president Jennifer Pahlka.

Shigeru själv är även men tar som alltid det hela med ro.

– Jag ser fram emot den här konferensen som kommer att erbjuda en möjlighet för de som utvecklar spel att träffas och utbyta idéer.

HYPE

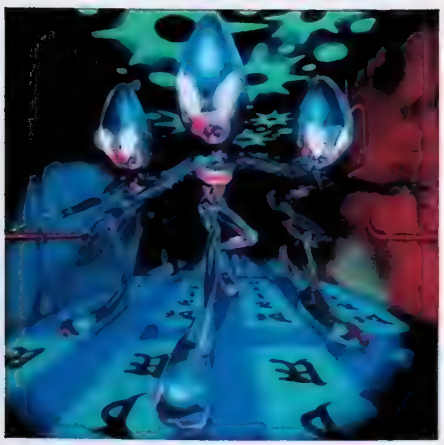


ACCLAIM FÖLJER UPP

Uppföljaren till *Turok 2: Seeds of Evil* är redan under produktion. Det avslöjade Acclaims VD Greg Fisbach på en bokslutskonferens nyligen. Fisbach hävdade att spelet ska släppas innan jul, men några vidare detaljer avslöjade han inte.

Däremot har Dave Dienstbier, projektledare för *Turok 2*, tidigare gjort tvetydiga uttalanden om det nya spelets handling. I *Turok 2* handlar det ju mycket om den hemlighetsfulla utomjordiska rasen Oblivion, och enligt Dave Dienstbier kommer vi att få se betydligt mer av dem i *Turok 3*.

Det nya spelet kommer att bygga på en förbättrad version av *Turok 2*-motorn, som även kommer att användas i uppföljaren till *South Park*.



DANSA I NEON

Musikspelen fortsätter att utvecklas i ett rasande tempo. Snart släpper Namco en arkadversion av *Bust-A-Groove* och senare i år släpper Enix *Bust-A-Groove 2: Dance Tegoku Mix* till PlayStation i Japan. I uppföljaren introduceras nya karaktärer samt ett helt nytt spelsätt. Den här gången är taktkänslan ännu viktigare och hänger inte spelaren med och trycker på knapparna i takt med de nya discodängorna kommer karaktären att uppföra sig annorlunda.

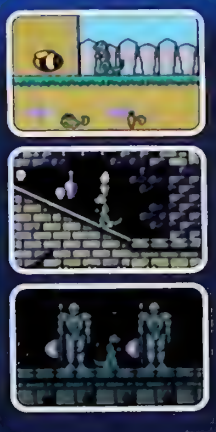
Även Sega håller på med ett nytt musikspel som kommer att släppas under våren och inom ett par månader beräknas de portabla versionerna av Konamis *Beatmania*, samt uppföljaren till *PaRappa the Rapper*, att vara färdiga.

FÄRGGLADA MINI-MONSTER

Det var meningen att de små monstren skulle erövra Sverige redan i höstas, men Nintendo hann inte med att lansera *Pokémon* både i USA och Europa samtidigt. Hösten 1999 lovar de dock att Pikachu och hans hundratals vänner ska invadera vår del av världen, och att alla monster tills dess kommer att vara färglagda och utnyttja Game Boy Colors alla fördelar.

Historiens mest kända spelkaraktärer till Gameboy Color!

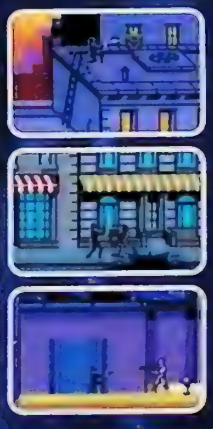
Release i februari 1999!



GEX: ENTER THE GECKO

"Spela GEX, världens mest berömda Geckoödla genom 16 olika nivåer som var och en är en parodi på någon TV-serie eller film."

©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, GEX and the GEX character are trademarks of Crystal Dynamics. ©1998 Crystal Dynamics. All Rights Reserved. Published and Distributed by Interplay Productions under the license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



MEN IN BLACK

"Spela MIB-agenten Jay och ta dig genom olika de olika nivåerna i spelet som visar upp alla de 56 färgerna Gameboy Color erbjuder."

©1998 Columbia Pictures Industries, Inc. & Adelaide Productions, Inc. All Rights Reserved. Men in Black is a trademark of Columbia Pictures, Inc. Published and Distributed by Interplay Productions under the license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

"Spela Pitfall Harry jr och gör vad du kan för att rädda prinsessan Mira. Ta dig förbi rörliga plattformar, djupa hål och rinnade lava i ett äkta plattformsspel."

©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Activision and PITFALL! are registered trademarks of and Pitfall: Beyond the Jungle is a trademark of Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by Interplay Productions under the license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

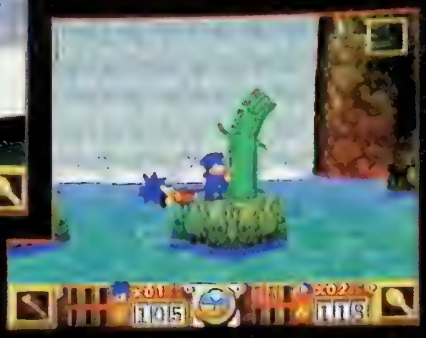
Interplay

GAME BOY COLOR

BONNIER

Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm, Tel. 08-736 47 60, Fax. 08-736 47 71, www.multimedia.bonnier.se

FÖRSPEL



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Plattform

Mystical Ninja starring Goemon 2

Världens charmigaste ninja är tillbaka i ännu ett spel fullt av bisarra inslag och japanska folkvisor.

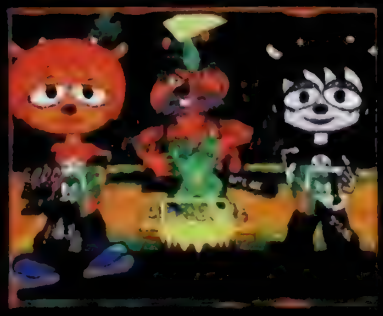
För många européer var *Mystical Ninja starring Goemon* den första bekantskapen med den blåhårige ninjan Goemon och hans udda vänner. Tidigare hade han visserligen rönt stora framgångar hemma i Japan med spel till både NES, Super NES, Game Boy och PlayStation, men bara ett av dessa hade översatts till engelska.

Trots att *Mystical Ninja starring Goemon 2* bygger på samma grundidé som det förra spelet har Konami valt att så gott som helt och hållet överge det tredimensionella upplägget för att satsa på ett tvådimensionellt sådant. Och det kanske är klokt. Det största problemet med *Mystical Ninja starring Goemon* var som bekant att kameran inte alltid hängde med.

Övergången till ett klassiskt sidoscrollande upplägg innebär visserligen rent tekniskt sett ett steg tillbaka, men på så vis har Konami lyckats skapa ett helt annat flyt. Dessutom innehåller spelet inte uteslutande tvådimensionella sekvenser. På nästan varje bana finns det åtminstone ett tredimensionellt parti.

Likt de tidigare titlarna i serien innehåller även det här spelet mängder av RPG-inslag. För att komma framåt måste man exempelvis tala med invånarna i städerna man besöker och precis som i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* kommer vissa personer och fiender inte fram förrän det har blivit natt. De traditionella minispelen och bonusbanorna finns givetvis också kvar, vilket gör äventyret ännu mer varierande.

Förutom Goemon finns även Ebisumaru, Yae och Sasuke med i spelet som valbara karaktärer. Och vill man spela tillsammans med en kompis är det bara att välja varsin hjälte och sätta igång.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony
SPELTYP — Musik

Unjammer Rami

Arbetet med uppföljaren till *PaRappa the Rapper* är snart slutfört. I huvudrollen ser vi Rami, en kvinnlig rockstjärna i behov av gitarrlektioner.

Speluppläggen i *Unjammer Rami* är i stort sett detsamma som i *PaRappa the Rapper*, men istället för rap handlar det nu om rock. Och framför allt om högljudda gitarrer. Dessutom är det den här gången möjligt att spela två personer samtidigt.

Både Katy Kat och kung fu mästaren Chop Chop Master Onion från det första spelet dyker upp igen, men förutom dessa välbekanta ansikten innehåller naturligtvis *Unjammer Rami* flera helt nya karaktärer. Däribland huvudrollsinnehavaren Rami, en tonårstjej med rockstjärneambitioner. Och så hennes kompband, med namnet Milk Can, som bland annat består av en motorsågstixerad bäver och en flygplanspilot. Om PaRappa själv dyker upp som gästartist har Sony inte velat avslöja ännu.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Sport

Blades of Steel '99

Det första *Blades of Steel*-spelet släpptes till NES och är idag en riktig hockeyklassiker. Frågan är om historien kommer att upprepa sig.

Blades of Steel '99 utvecklas av Konamis Osaka-team, det vill säga i stort sett samma personer som ligger bakom flera av versionerna i *International Superstar Soccer*-serien. Men den här gången har Konami lyckats få en officiell licens, så till skillnad från fotbollsspelen innehåller *Blades of Steel '99* riktiga amerikanska och europeiska spelare. Lagen och deras hemmaarenor är hämtade från NHL.

Med tanke på hur bra Electronic Arts Nintendo 64-version av *NHL '99* var finns det all anledning att ställa höga krav på kommande hockeyspel till konsolen. Just nu känns allt annat än en fullträff ganska ointressant. Något som Konami definitivt är fullt medvetna om. Under våren får vi se det färdiga resultatet.

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Jaleco
UTVECKLARE — Jaleco
SPELTYP — Äventyr

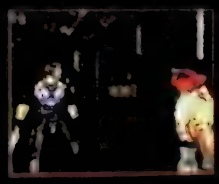
Carrier

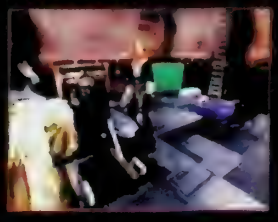
Segas Dreamcast har bara funnits ute i några månader och redan nu står *Resident Evil*-kopiorna på rad.

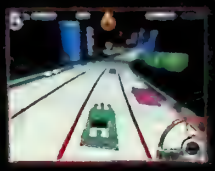
Capcoms tredje *Resident Evil*-spel ligger säkerligen högt på mångas önskelistor. Gillar man att skjuta sönder zombier och planerar att skaffa en Dreamcast kommer man säkert även att uppskatta Jaleco actionäventyr *Carrier*. Handlingen utspelar sig ombord på ett rymdskepp där spelets två huvudpersoner, en man och en kvinna, smyger omkring i dunkla korridorer för att utföra olika uppdrag.

När man har valt vem av huvudpersonerna man vill kontrollera tar datorn automatiskt kontroll över den andra. Och när denna hamnar i knipa bereds man omedelbart tillfälle att hjälpa till.

Carrier är Jalecos största satsning på ett enskilt konsolspel på flera år och ser ut att kunna bli ett av de största hoten mot *Codename: Veronica*. Planen är dessutom att hinna färdigställa äventyret innan Capcom har släppt sitt.



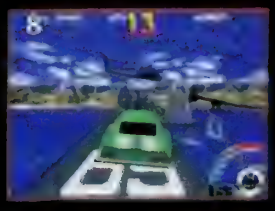




FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Atari
SPELTYP — Racing

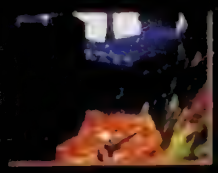
California Speed

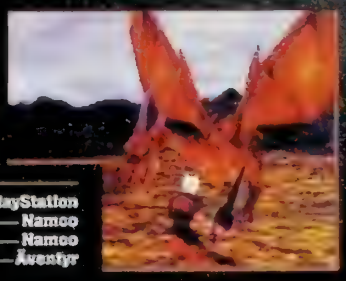
Midway satsar hårt på racingspel till Nintendo 64. *California Speed* beskrivs bäst som en fristående fortsättning på *San Francisco Rush*-spelen.



California Speed är ingen renodlad uppföljare till *Rush 2*, men visst finns det likheter mellan de båda amerikaniserade bilspelen. *California Speed* är nämligen precis som Midways tidigare spel i genren fullt av höga hopp, långa luftfärder och användbara genvägar. Sammanlagt innehåller spelet 14 olika banor, och spelaren får uppleva allt från innerstadskörning till biljakter på avstängda testvägar. I Santa Cruz kan man glida längs med kusten och spana in nöjesfält, Mount Shasta-banan är belägen inne i en vulkan och i Silicon Valley utspelar sig en del av banan inne i en dator.

Nu hänger allting på huruvida spelkontrollen är förbättrad eller inte.

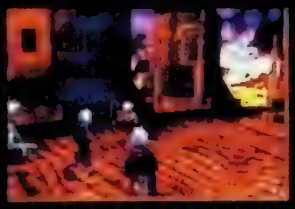




FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
SPELTYP — Äventyr

Dragon Valor

Dragon Valor innehåller de flesta inslag som man kan begära av ett japanskt medeltida äventyr. Drakar, magi och giftermål är bara några exempel.



Det finns redan en hel del RPG-influerade äventyrsspel till PlayStation, men dessvärre är det långt ifrån alla som kommer till Europa. Namco brukar dock släppa alla sina titlar här, inklusive udda samlingar och rollspel, och ingenting tyder på att *Dragon Valor* skulle bli ett undantag.

Huvudpersonen i det här äventyret befinner sig i en fantasivärld där vissa områden kontrolleras av enorma drakar. En stor del av spelet går ut på att man ska slåss mot dessa drakar och för att lyckas besegra dem måste man lista ut deras respektive svagheter.

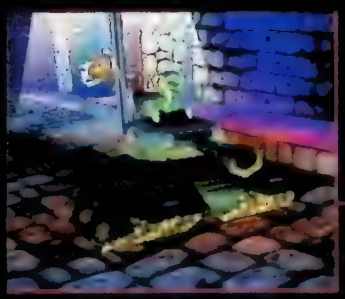
Under äventyrets gång gifter man sig och sedan fortsätter äventyret med den första karaktärens barn i huvudrollen. Vilket får det att påminna om det klassiska Mega Drive-spelet *Phantasy Star III: Generations of Doom*.

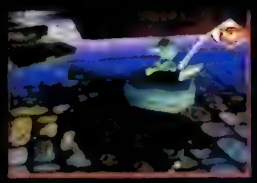
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Atlus
SPELTYP — Racing

Snowboard Kids 2

Barnen från *Snowboard Kids* kommer tillbaka tidigare än väntat. Uppföljaren beräknas vara färdig för japansk release i april och någon gång under sommaren kommer spelet hit.

Anledningen till att man gör uppföljare till spel borde vara att man har kommit på massor av saker som man kan förbättra. Dessvärre släpps alltför många fortsättningar utan att innehålla annat än minimala uppgraderingar. Inför uppföljaren till *Snowboard Kids* har Atlus i alla fall försökt att tänka till ordentligt för att förbättra spelet så mycket som möjligt. Som ett litet smakprov på vad som finns med i *Snowboard Kids 2* kan vi nämna tio olika karaktärer, inklusive samtliga från originalet, och fem olika uppsättningar kläder för var och en. Vidare kan vi se fram emot fler vapen, undervattensbanor, tyngdlösa rymdbackar och nya bonuskrafter. Dessutom är *Snowboard Kids 2* avsevärt snabbare än föregångaren.





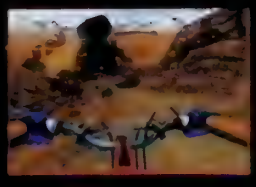
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Crystal Dynamics
SPELTYP — Plattform

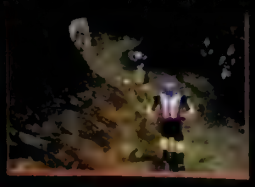
Gex: Deep Cover Gecko

Världens kaxigaste ödla kommer tillbaka för att på nytt försöka mäta sig med TV-spelsvärldens alla superhjältar.

I *Gex: Deep Cover Gecko* är ödlan Gex en hemlig agent på uppdrag för att rädda den vackra Agent Xtra från ärkerivalen Rez. Precis som förra gången handlar det om en tredimensionell *Super Mario 64*-kopia och om man letar ordentligt hittar man oändligt många referenser till och parodier på populära filmer.

Gex själv är lika kaxig som vanligt och om möjligt ännu mer pratglad än tidigare. Över tusen nya fraser har lagts in i ordförrådet så att han aldrig ska bli mållös. Förutom nya typer av banor, däribland snowboardåkning och dromedarridning, innehåller spelet även ett nyutvecklat kamerasystem. Vi kommer med andra ord förhoppningsvis att slippa de smått förvirrande tomrummen som uppstod i de tidigare spelen, när kameramannen inte riktigt hängde med.





FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Codemasters
UTVECKLARE — UDS
SPELTYP — Racing

No Fear Downhill Mountain Biking

Terrängcykling låter som en ganska udda spelidé. Men UDS från Sverige har i alla fall fått Codemasters intresserade av sitt originella koncept.

No Fear Downhill Mountain Biking är svenska UDS första PlayStation-spel. Iklädd cykelbyxor, kortärmad tröja och hjälm ska man cykla mountainbike så fort som möjligt genom tio olika landskap. Som exempel kan nämnas en ökenbana i Monaco och en bana i ett japanskt vulkanområde. Man kan själv justera sin cykel inför de olika terrängerna och har man riktig otur kan man få punktering.

Sammanlagt finns det inte mindre än 15 motståndare som man måste cykla om för att vinna. Möjligheten att spela med delad skärm gör upplevelsen ännu mer spännande.

No Fear Downhill Mountain Biking släpps i mitten av mars och visst vore det kul om det första cykelspelet utan käppar i hjulet skulle komma från Sverige.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
SPELTYP — Shoot 'em up

Star Ixiom

Namco har många nya PlayStation-spel under produktion. *Star Ixiom* är deras senaste bidrag till shoot 'em up-genren.

Star Ixiom är uppdelat i två delar; Map Mode och Combat Mode. Allt det administrativa, som att bestämma färdriktningen, görs i Map Mode, medan själva actionmomenten sker i Combat Mode. Innan man över huvud taget ger sig in på nybörjarnivån kan det vara lämpligt att man börjar med att träna. Detta sker genom en lätt och informativ introduktion till de två spelsätten. Därefter kan man värma upp med den förenklade versionen Conquest Mode som bygger på ett relativt enkelt upplägg där uppdragen avlöser varandra. När man sedan tror sig vara redo är det bara att kasta sig in i det riktiga äventyret.

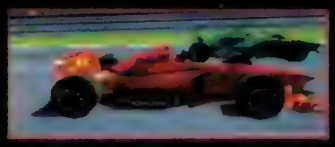
De riktiga uppdragen är väldigt strategiskt uppbyggda för att vara i ett konsolspel och även utseendemässigt påminner *Star Ixiom* mest om ett PC-spel. Huruvida detta kommer att passa konsolägarna, i synnerhet de TV-spelstokiga japanerna, återstår att se när spelet släpps i april.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Codemasters
UTVECKLARE — Codemasters
SPELTYP — Sport

Prince Naseem Boxing

Han är en 24-årig engelsman, världens bästa boxare och väldigt självsäker. Nu har Prince Naseem även fått ett eget spel.

Det har aldrig någonsin funnits särskilt många bra boxningsspel. Codemasters vill nu slå ett slag för sporten och släpper därför *Prince Naseem Boxing*. Spelet innehåller tre olika spelsätt; World Championship Showcase Boxing, som är en typ av turnering, Arcade Mode, som är den enklaste varianten, och någonting som kallas World Game, där 90 boxares karriärer står på spel. Det sistnämnda spelsättet handlar mycket om att hålla sin boxare i form och se till att han äter rätt och sover ordentligt, medan de två första helt och hållet går ut på att man ska boxas. Oavsett alternativ har man minst 16 olika boxare att välja mellan, inklusive världsmästaren från Sheffield. Man börjar i ruffiga boxningshallar och arbetar sig uppåt. Givetvis är målet stora galor, ära och berömmelse.



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Ubi Soft
SPELTYP — Racing

Racing Simulation Monaco Grand Prix

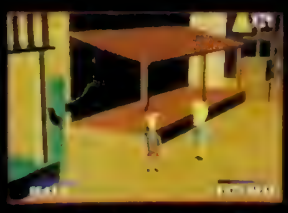
Ubi Soft har tidigare haft stora framgångar med sin serie *F1 Racing Simulation* till PC. Nu försöker de bevisa att de kan göra ett lika bra spel till Nintendo 64.

Att göra ett bra F1-spel är inte det lättaste. De flesta som gillar F1 ställer ofta höga krav på realismen, men samtidigt måste ju spelkänslan vara tillräckligt enkel för att inte bara de mest inbitna experterna ska kunna ha roligt.

Ubi Soft har satsat på att göra sitt *Racing Simulation Monaco Grand Prix* både realistiskt och lättspelat på samma gång. Bilarna i spelet beter sig precis som sina verkliga motsvarigheter och det finns mängder av inställningar för spelaren att pyssla med. Men kontrollen är inte lika krävande som i de flesta andra F1-spel, trots att ordet simulation finns med i spelets titel.

Vidare har Ubi Soft lagt ned mycket arbete på att de datorstyrda motståndarna ska agera så realistiskt som möjligt och att få med många realistiska specialeffekter. Dessutom kan spelaren ställa in hur bra motståndarna ska köra, samt hur bräckliga bilarna ska vara.

Med de fem olika spelalternativen kan föraren göra allt från att köra enskilda lopp till hela racingkarriärer, eller tävla mot en kompis med delad skärm. På papperet har *Racing Simulation Monaco Grand Prix* en hel del att erbjuda, men om spelet verkligen ska bli bra måste Ubi Soft höja kvalitetsribban rejält i jämförelse med de Nintendo 64-spel de hittills har släppt.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — GT
UTVECKLARE — Okänd
SPELTYP — Äventyr

Beavis & Butthead Do Hollywood

Just när vi trodde att de var utkonkurrerade av *South Park* kommer radarparet från MTV tillbaka.

Beavis och Butthead har kanske inte världens mest intelligenta humor, men de var i alla fall tillräckligt roliga för att en hel generation skulle börja att citera dem. Under de senaste åren har man dock inte hört särskilt mycket av dem, bortsett från att MTV med jämna mellanrum visar repriser av serien och att de hade huvudrollerna i en långfilm. Nu dyker de i alla fall upp i ett nytt PlayStation-spel.

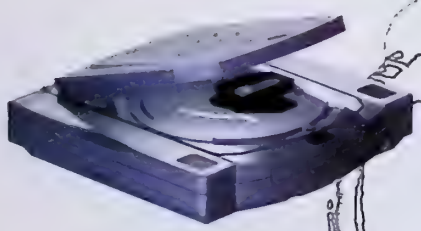
De korkade bästisarna har fastnat i Hollywood efter en filminspelning, eftersom de inte har några pengar att betala resan hem med. Den enda utvägen verkar vara att samarbeta med en avdankad agent, och genom ett otal hanor ska radarparet ta sig framåt i hopp om att slutligen komma hem och få sätta sig i soffan framför TV:n igen.

En del av poängen med *Beavis & Butthead Do Hollywood* är att man ska skratta åt parets kommentarer, men frågan är om de inte redan har spelat ut sin roll.

På åttiotalet kretsade allting kring NES. Under nittiotalets första halva var det Mega Drive och Super NES som slogs om spelarna och andra halvan har främst handlat om PlayStation och Nintendo 64. Nu väntar vi på 2000-talets TV-spel. Och nästa generations konsolkrig.

Av Tobias Bjarneby

Nästa generation



Som så många gånger förr är det Sega som är först ut. De har redan släppt sin nya konsol Dreamcast i Japan och kommer att ha lanserat den i resten av världen innan millenniumskiftet. Efter förlusten mot Sony och Nintendo är Sega revanschsugna och hoppas på att Dreamcast ska slå världen med häpnad på samma sätt som Mega Drive gjorde för tio år sedan. Konsolen i sig är mer kraftfull än en PlayStation och en Nintendo 64 tillsammans, men det var naturligtvis ett krav redan från början. Det intressanta är hur bra Dreamcast-spelen kan bli. För som bekant är ingen konsol bättre än spelen som finns till den.

Virtua Fighter 3tb har hittills sålts i lika många exemplar som maskinen i Japan, men trots allt är det bara ännu ett beat 'em up-spel. Inga banbrytande inslag, bara fantastisk grafik. Så inför Europapremiären lär Sega framför allt fokusera på *Sonic Adventure*, det första helt nya spelet med Segas maskot i huvudrollen sedan Mega Drives glansdagar. *Sonic Adventure* är också det första spelet som verkligen visar prov på Dreamcasts kapacitet.

Saturn var ett avskräckande perfekt exempel på att enbart egenproducerade spel inte räcker för att sälja hårdvara. Den här gången har Sega dock fått med sig i princip alla viktiga tredjepartstillverkare, både japanska, amerikanska och europeiska. Flera av de viktigaste Dreamcast-titlarna har visserligen drabbats av förseningar, men innan årets slut kommer spel som *Resident Evil: Code Veronica*, *Sega Rally 2* och *Shen Mue* att ha gjort alla PlayStation-ägare avundsjuka.

Sony befinner sig idag i ungefär samma situation som Nintendo gjorde när PlayStation kom. De har visserligen vunnit det senaste konsolkriget och är störst just nu, men beter sig som om de vore helt ensamma och ohotade. De senaste två åren har de inte ens velat kommentera PlayStation 2, men när Sega plötsligt har börjat intressera några av Sonys viktigaste och mest trogna samarbetspartners, däribland Namco och Capcom, har information om deras kommande 128bits-konsol börjat att läcka ut.

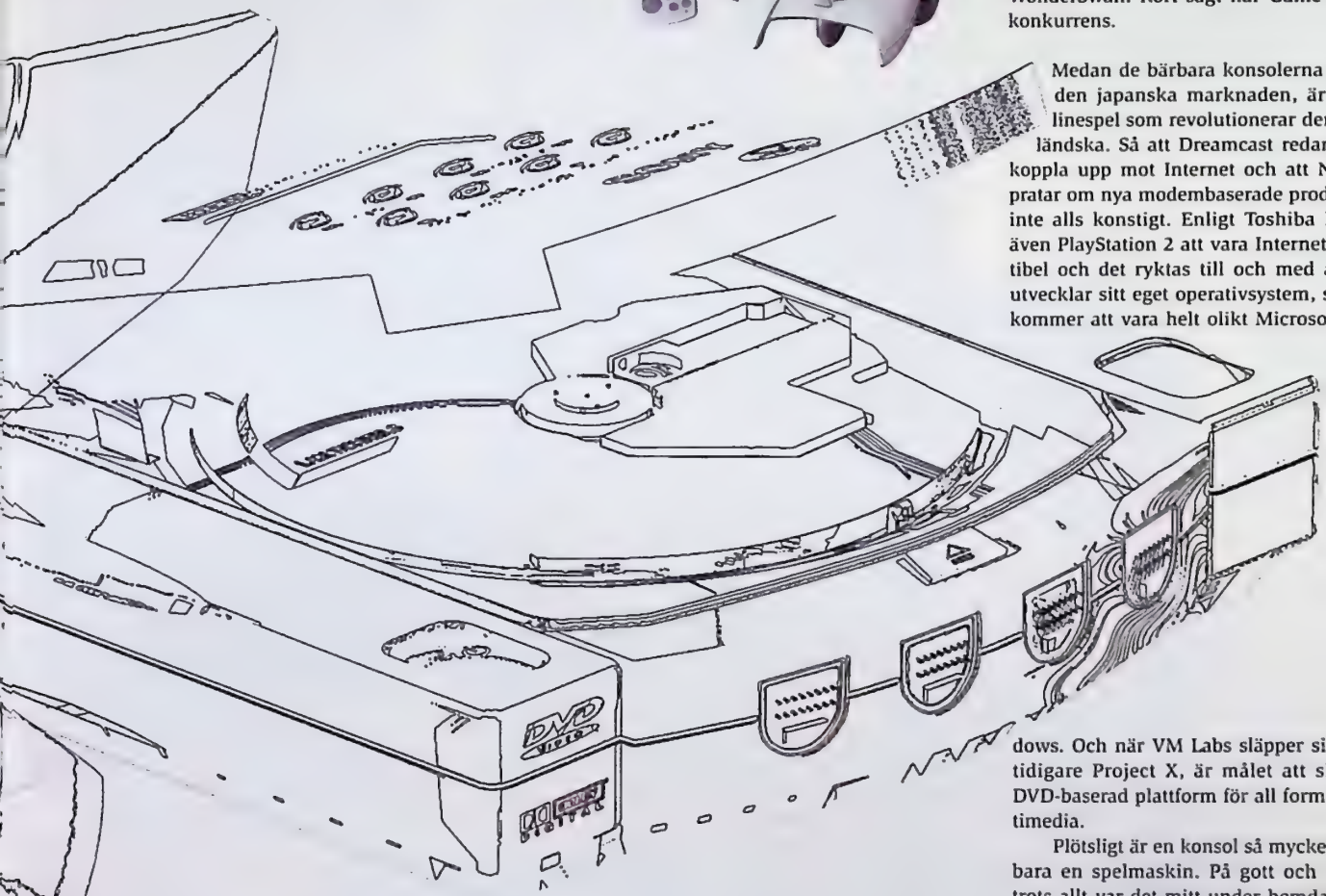
Framför allt är det Toshiba som har skvallrat om det moderkort som förmodligen blir maskinens hjärta. Kortet drivs av två parallella processorer; en speciellt framtagen DSP-processor på 250 megahertz och en RISC-processor med samma klockfrekvens, som tillsammans kan hantera tolv miljoner NURB-polygoner i sekunden.

Nyligen avslöjade även chefen för Hudson att Sony kommer att släppa PlayStation 2 innan årsskiftet och att maskinen har kapacitet att rendera alla specialeffekterna från filmen *Terminator 2* i realtid.

För första gången sedan de gav sig in i spelindustrin slår Nintendo ur underläge. Men företagets 71-årige chef Hiroshi Yamauchi är inte det minsta bekymrad.

– Vi går en helt annan väg än Sony och Sega. Nintendo utforskar en ny underhållningsmarknad där vi inte bara siktar på att vara verksamma inom konsolindustrin. Vårt mål är att skapa en helt ny underhållningsmarknad.

Vilken produkt Nintendo kommer att fokusera sig på är det förmodligen ingen mer än Hiroshi Yamauchi som vet. I juni släpper Nintendo slutligen 64DD i Japan, men har redan börjat att prata om en ny produkt som utnyttjar telefonnätet och som kommer att väcka större uppseende än 64DD. För att inte tala om den helt nya konsol som redan är under utveckling, under



ledning av Genyo Takeda och i samarbete med ArtX.

– Vi undersöker just nu alla typer av medium inklusive DVD, har Nintendos amerikanska chef Minoru Arakawa berättat. Men också påpekat att detta nya format inte blir aktuellt förrän år 2000 eller 2001. För fortfarande är Nintendo 64 den av den senaste generationens konsoler som har mest kvar att ge. Inte minst tack vare Expansion Pak som i år börjar användas av samtliga tredjepartstillverkare.

Lika viktig för Nintendo är den portabla spelindustrin, som Game Boy har dominerat i exakt tio år, men som Sony och Sega nu också vill ta del av. Efter Nintendos lyckade försök att överföra data mellan en Nintendo 64 och en Game Boy – för att man ska kunna bära med sig förenklade versioner av sina favoritspel överallt – har Sony och Sega också utvecklat varsin minikonsol.

VMS lanserades samtidigt som Dreamcast och fungerar både som ett minneskort och som en mindre avancerad Game Boy där man kan spela enklare varianter av Dreamcast-spelen.

PocketStation är Sonys PlayStation-kompatibla alternativ, och med tanke på hur många PlayStation-ägare det redan finns hoppas man att den ska säljas i miljontals exemplar. PocketStation är den minst avancerade bärbara konsolen, men med tanke på att den låter spelare bära med sig karaktärer från *Crash Bandicoot*, *Street Fighter* och *Final Fantasy* lär det inte dröja länge förrän alla japanska barn syns med en PocketStation hängandes runt halsen.

Under 1999 kommer även två helt fristående portabla konsoler att släppas i hela världen; SNK:s Neo Geo Pocket och Bandais WonderSwan. Kort sagt har Game Boy fått konkurrens.

Medan de bärbara konsolerna tar över den japanska marknaden, är det onlinespel som revolutionerar den västerländska. Så att Dreamcast redan går att koppla upp mot Internet och att Nintendo pratar om nya modembaserade produkter är inte alls konstigt. Enligt Toshiba kommer även PlayStation 2 att vara Internet-kompatibel och det ryktas till och med att Sony utvecklar sitt eget operativsystem, som inte kommer att vara helt olikt Microsofts Windows. Och när VM Labs släpper sin Nuon, tidigare Project X, är målet att skapa en DVD-baserad plattform för all form av multimedia.

Plötsligt är en konsol så mycket mer än bara en spelmaskin. På gott och ont. För trots allt var det mitt under hemdatorernas revolution på åttiotalet som Nintendo blev Japans snabbast växande företag tack vare en liten simpel maskin som inte var till för någonting annat än att spela på.

Lika farligt är det när ett så här stort konsolkrig bryter ut och alla plötsligt pratar mer om de nya maskinerna än om spelen till dem. Eller som Hiroshi Yamauchi uttrycker det:

– De personer som alltid pratar om nästa konsol är de som inte förstår TV-spelsbranschen. ■

R4. ■ Ridge Racer Type 4

Gran Turismo blev förra årets bilspel nummer ett. Nu tänker Namco köra om sina konkurrenter och ta tillbaka titeln. *R4: Ridge Racer Type 4* är på väg.

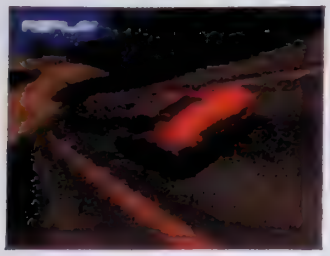
Av Jonas Svensson

De föregående spelen i *Ridge Racer*-serien har alla satt ny standard för hur bilspel till PlayStation ska se ut och uppföra sig och Namco ledde länge utvecklingen. Men sedan kom en hel våg av F1-spel från Psygnosis, rallyspel från Codemasters och naturligtvis esset i den engelska leken; *Gran Turismo* från Sony själva. På papperet ser det dock ut som om *R4: Ridge Racer Type 4* kommer att ge dem alla en rejäl match. Med otroligt snygg tgrafik, hög bildhastighet, åtta banor, över 300 bilar och ett otal spelformer inklusive Link Mode för fyra spelare samtidigt har vi här kanske nästa bästa bilspel. Den utmärkelsen har ju Namco fått förut. Det ursprungliga *Ridge Racer* var ett av de spel som gav PlayStation en så lyckad start och efterföljarna *Ridge Racer Revlolution* och *Rage Racer* var givna topptitlar även om likheterna med originalet hela tiden har varit stora.

Men att Namco den här gången har gått in för att slå hårt mot just *Gran Turismo* går inte att missta sig på. Man har lämnat det enkla arkadkonceptet bakom sig och producerat ett betydligt större och mer komplext spel. Bara den två minuter långa inledningsfilmen får spelaren att ana att det handlar om någonting mer än bara ytterligare ett racingspel. Och med 321 bilar, därav ett femtiotal olika grundmodeller, ett otal mycket varierande varianter – det lär till och med finnas raketdrivna fordon undangömda någonstans – och ett par spelformer, som bygger på att man väljer sitt team och sedan uppgraderar på eller byter ut sin bil allt eftersom mästerskapet framskrider, är likheterna med Sonys spel uppenbara. Samtidigt är *R4: Ridge Racer Type 4* ett helt annat spel. Den som har kört någon av de tidigare versionerna känner igen sig, både när det gäller banor och körkänsla. Miljöerna växlar mellan japanska storstäder och soliga kuststräckor. Skillnaden är bara att polygongrafiken och bildhastigheten är avsevärt förbättrade. Allting är ännu läckrare presenterat i komplexa ljussättningar med spelande strålkastare, blinkande neon och skimrande vattenytor. Och den speciella kurvtekniken med bredsladdar är fortfarande användbar. Fast man kan nu även välja eller skapa bilar som uppför sig helt annorlunda. Och Namco har också arbetat med att få fram en något mer realistisk kollisionskänsla. Men bara något. För det här är fortfarande ett arkad- ▶

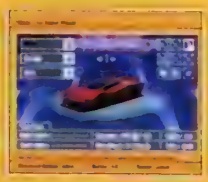
Att Namco har gått in för att slå hårt mot just Gran Turismo går inte att missta sig på. Man har lämnat det enkla arkadkonceptet och producerat ett betydligt större och mer komplext spel.

FORMAT – PlayStation
UTGIVARE – Namco
UTVECKLARE – Namco
DISTRIBUTION – Egmont



spel. Inbilla er ingenting annat. Det går fort och det är mer roligt än realistiskt.

Det finns som sagt en uppsjö av spelformer för en till fyra deltagare, från enstaka dueller till det stora Real Racing Roots där fyra team möts i en lång turnering. Namco har försett hela spelet med ett ytterst futuristiskt och textrikt interface som det tar tid att navigera sig fram igenom. När det stora mästerskapet sedan börjar leds det egna teamet av en ytterst pratglad stallchef som dyker upp mellan loppen med förklaringar, instruktioner och goda råd om vad man ska göra med sin bil och sin körteknik. Den här spelformen ger givetvis *R4: Ridge Racer Type 4* ytterligare en dimension och ökar livslängden.



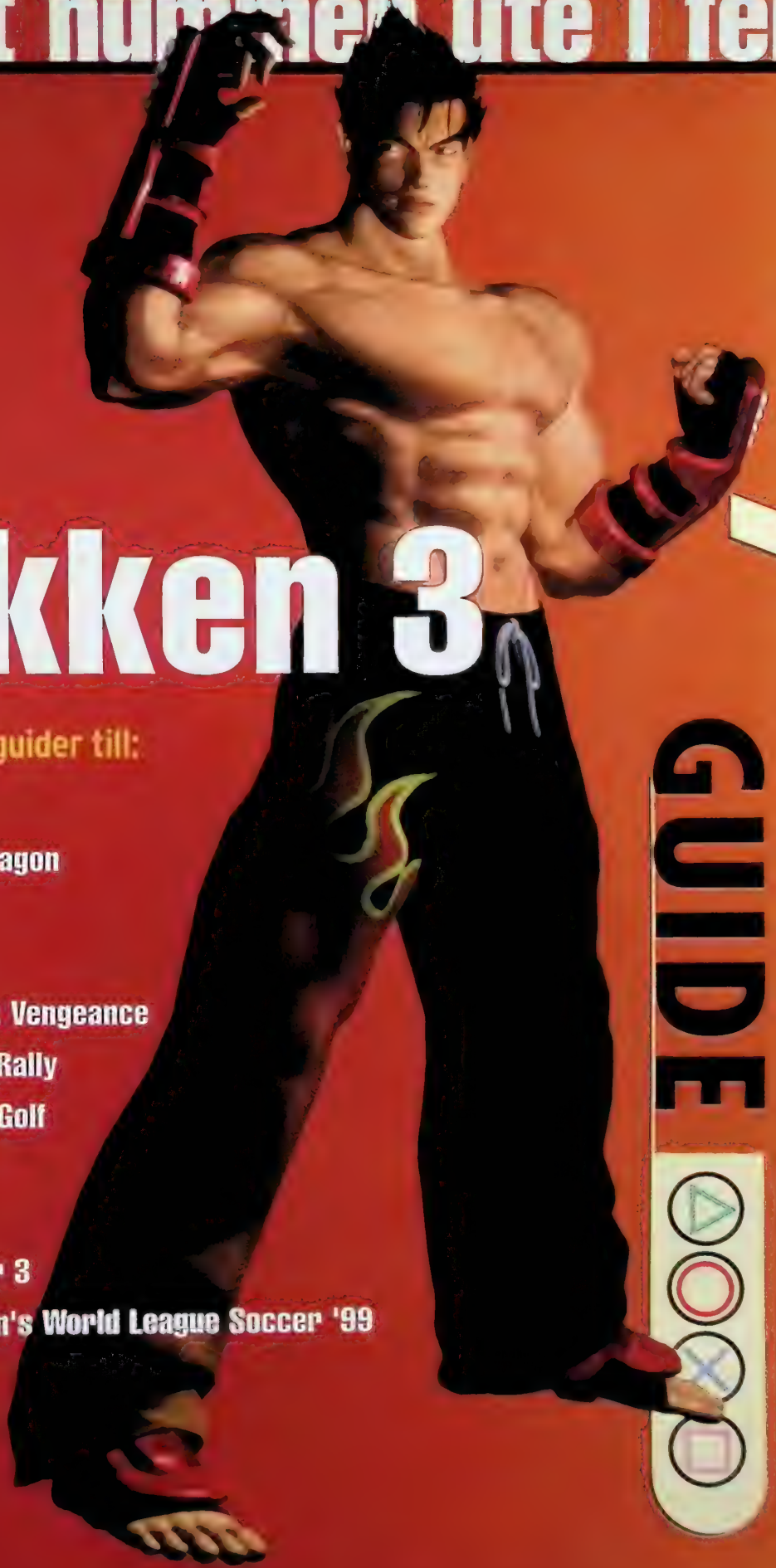
I den allt mer hårdnande konkurrensen om spelarnas gunst är det kanske så att bara ett otroligt bra spel inte längre räcker. Namco tar i alla fall det säkra före det osäkra och bullar upp med lite extra godis. I en japansk specialutgåva ingår förutom själva spelet den specialdesignade handkontrollen JogCon som är en kombination av Dual Shock och NegCon, med en analog liten motordriven ratt mitt på för att ge ett arkadliknande styrmotstånd. I det paketet ingår även en extra PlayStation-skiva med två versioner av klassiska *Ridge Racer* – originalversionen plus en nyproducerad konvertering med betydligt högre bildhastighet – samt en del demoversioner och information om i stort sett hela Namcos PlayStation-utbud. Att jämföra originalversionen med dagens spel ger verkligen besked om att utvecklingen tagit jättekliv framåt på bara några år.

Dessutom kan den som vill gå in på Namcos hemsida och tävla genom att jämföra sina bästa tider med spelare från hela världen. Hur spelet kommer att säljas i Sverige är inte bestämt ännu, men JogCon kommer i alla fall hit i någon form.

Som ni kanske anar kan *R4: Ridge Racer Type 4* mycket väl bli det spel som knuffar ned *Gran Turismo* från tronen. Grafiskt är det redan en vinnare. Hur det håller på det spelmässiga planet återkommer vi om när det är dags för svensk release någon gång i sommar. ■

Namco har arbetat med att få fram en nagot mer realistisk känsla. Men bara något. För det här är fortfarande ett arkadspel. Det går fort och det är mer roligt än realistiskt.

Nytt nummer ute i februari



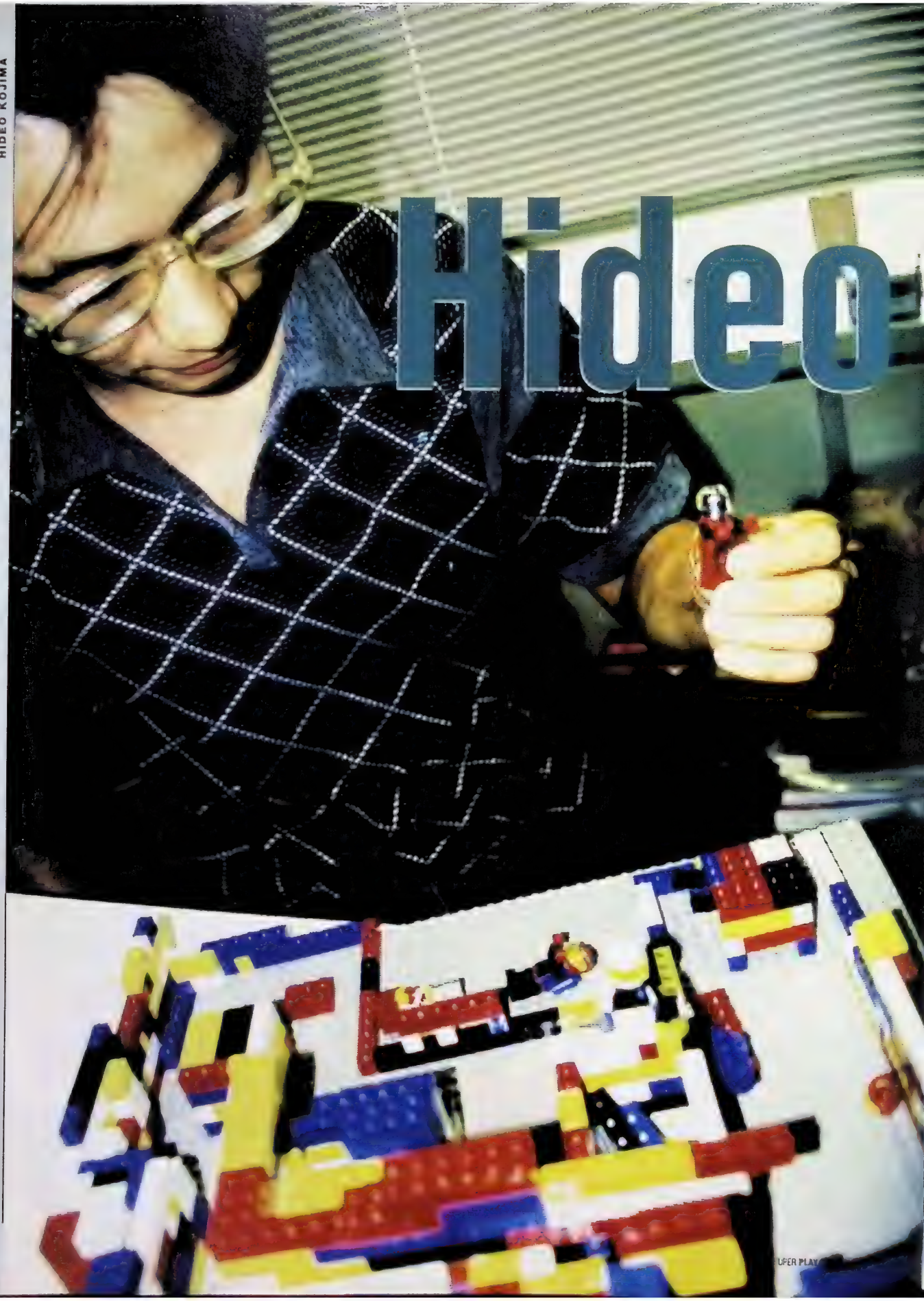
Tekken 3

Även stora guider till:

- Crash 3
- Spyro the Dragon
- F1 '98
- Toca 2
- Colony Wars: Vengeance
- Colin McRae Rally
- Everybody's Golf
- ISS Pro '98
- FIFA '99
- Actua Soccer 3
- Michael Owen's World League Soccer '99

PlayStation GUIDE

Hideo



Kojima

Han har producerat spel i över ett decennium, men det var först när han kom i kontakt med Sonys konsol som han verkligen kunde leva ut sina fantasier. Hans PlayStation debut heter Metal Gear Solid och är ett av de viktigaste TV-spelen någonsin. Super PLAY har träffat honom.

Text & foto: Martin Johansson

Hideo Kojima växte upp i hamnstaden Kobe, inte långt ifrån Japans näst största stad Osaka. Under sina sista år på universitetet kom han i kontakt med flera spel som gjorde djupa intryck på honom. Spelvärlden lockade. Att Hideo Kojima senare valde Konami som sin arbetsplats har sina naturliga förklaringar. Nintendo låg i Kyoto, de andra i Tokyo. Men Konami hade ett utvecklingskontor i Kobe. Fast hade inte Konami på den tiden redan producerat *Hyper Olympics* och *Yie Ar Kung Fu* hade han nog inte varit lika intresserad.

Idag har Hideo Kojima flyttat från Kobekontoret till nya lokaler i Tokyo-distriktet Ebisu. Det är här han har suttit med sina 20 medarbetare och slitit i över två år med vad som har blivit en milstolpe i PlayStations historia.

Hideo Kojima vet att han är en av världens kanske mest eftertraktade spelproducenter. Trots det visar han inga som helst tecken på att han lider av storhetsvansinne och tar framgångarna med spionthrillern *Metal Gear Solid* med ro.

Spelserien *Metal Gear* har alltid varit banbrytande. Men hur mycket skiljer sig de färdiga versionerna av spelen från dina ursprungliga intentioner?

– Det är en svår fråga. Med hjälp av PlayStation, och det här är första gången jag producerar något till PlayStation, finns det så mycket som jag kan realisera. På planeringsstadiet fanns det hur många saker som helst som jag ville ha med i spelet och allt eftersom produktionen fortlöpte fick jag ännu fler idéer. Men tyvärr kunde jag inte få med allt, främst på grund av tidsbrist.

Hur mycket kommer den västerländska versionen av *Metal Gear Solid* att skilja sig ifrån den japanska?

– Vad vi verkligen vill ändra på är svårighetsgraden. Den japanska versionen är ganska enkel, så i den amerikanska upplagan gav vi spelaren möjligheten att välja mellan fyra olika svårighetsgrader. Fienden beter sig annorlunda beroende på hur svårt spelaren vill ha det. Men vi har också lagt in fler hemligheter och gömda objekt.

Vad var det svåraste med att utveckla *Metal Gear Solid*?

– Det svåraste var nog att försöka hitta en svårighetsgrad som var anpassad även för amerikanska och europeiska spelare. Jag och mitt team visste inte hur svårt och komplicerat det fick bli. Vi känner bättre till ▶

"Jag är intresserad av nätverksspel och vad man kan åstadkomma med den tekniken. Konventionella spel är en sluten värld där kommunikation bara existerar mellan karaktärerna. Nätverksspel skapar helt nya möjligheter."

Hideo Kojima använde sig av lego när han utvecklade banorna i Metal Gear Solid. Främst för att hålla reda på proportioner. När Super PLAY träffade honom var han ganska upptagen med hemläxan att bygga en legostad åt sin son. Enligt Hideo Kojima var den danska leksaksprodukten ett viktigt komplement för att skapa en så autentisk 3D-miljö som möjligt.

hur det är i Japan så den japanska versionen var det inte något problem med.

Teamet som du arbetade tillsammans med var relativt orutinerade, och de hade inte alls någon stor erfarenhet av att producera spel till PlayStation. Var det en fördel eller en nackdel?

– Det svåra var att de inte visste så mycket i början. De kände inte till hur man producerar ett spel, i vilken ordning saker och ting måste göras. De var helt enkelt begränsade vad gäller spelkunskaper. Ett exempel på hur de kunde arbeta var att en designer till exempel skapade en modell och lämnade över den till programmeraren. Designern trodde då att han var färdig med sitt jobb. Men sedan la programmeraren till nya rörelser och så uppstod nya problem och han tvingades gå tillbaka till designern för att lösa dem. Så var det ofta för oss i början.

– Om man tar in programmerare och låter dem göra ett dussin spel tvångslär de sig snart en viss mall för hur ett spel ska fabriceras. Men personerna i mitt team har inte kompromissat, eftersom de inte kände till några begränsningar. Så deras mål har varit helt annorlunda. De har inte på något sätt känt sig hämmade under produktionens lopp, utan mer entusiastiska.

Betyder det att du kommer att avskeda hela teamet inför nästa spel?

– Nej, nu när mitt team har lärt sig allting är de mycket mer drivna att göra ännu bättre spel.

Dagens spel blir mer och mer realistiska. Är det åt det hållet allting kommer att utvecklas? Mer realism med en smula eskapism.

– Jag tror att det mer är en trend just nu. Men om man ska klassificera *Metal Gear Solid* så är det tydligt att det strävar mot realism. Men samtidigt är det som en novell eller en film, varje media har sin egen regel för hur dess verklighet ska te sig. I *Metal Gear Solid* skapar vi våra egna regler för realismen. Det behöver inte nödvändigtvis vara nära verkligheten, utan bara den typ av realism som vi eftersträvar.

När du var yngre ville du bli filmregissör. Har du fortfarande kvar den ambitionen?

– Spel och film är väldigt olika. Att göra spel är en mycket nöjsam erfarenhet, eftersom jag kan konstatera att spelindustrin inte har mognat ännu och att jag fortfarande kan tillföra nya idéer. Men när jag kommer till den punkt då det inte finns något utrymme för förbättringar, då är det dags för mig att ge mig in i filmindustrin.

De filmiska inslagen i spelet skiljer sig markant från andra typer av PlayStation-spel. Varför valde du att använda dig av realtidsgrafik istället för förrenderade sekvenser?

– För det första vill jag inte att de båda elementen skulle skilja sig från varandra. Det stör hela spelet. I vissa spel dyker det plötsligt upp en renderad film och då är det bara att lägga ifrån sig handkontrollen och titta en stund innan man återgår till själva spelet. Ett spel ska vara ett spel, inte en blandning av film och spel.

"Personerna i mitt team har inte kompromissat, eftersom de inte kände till några begränsningar."

– Jag vill att spelaren hela tiden ska känna att han är en del av spelet, därför använder vi oss inte av inslag som kan störa den känslan. Renderade filmer ser bättre ut, till en början, men om man fortsätter att spela *Metal Gear Solid* så blir man så involverad i handlingen att helhetsintrycket ändå är imponerande, även om sekvenserna är uppbyggda av realtidsgrafik.

– Det finns en japansk traditionell skådespelarkonst som kallas Noh. Där använder skådespelare sig av masker med fixerade ansiktsuttryck, men deras agerande visar vilket typ av sinnesstämning de är i. Så fungerar *Metal Gear Solid*.

– Jag är väldigt glad över att vi inte använde oss av förrenderade sekvenser.

Var delmomenten i *Metal Gear Solid* svåra att genomföra?

– Vad som verkligen var svårt var att försöka integrera alla delmomenten i spelet. Var hjälpmedlen skulle användas och hur de skulle tillämpas senare i äventyret. Att förena alla inslag är svårt. Ta *Zelda* som ett

exempel. När man kommer in i ett rum och ser en sten undrar man om det går att lyfta den. Och givetvis kan man det och därmed kliva ned i en hemlig grotta. Det är sådana element jag har lagt in i spelet. Det handlar om att vara noggrann när man producerar ett spel.

Vissa speltidningar har kritiserat *Metal Gear Solid* för att det är för kort. Vad tycker du om det?

– Alla spel har rum för förbättringar. Det existerar inget prefekt spel. Vi har inte fått några klagomål på att *Metal Gear Solid* skulle vara för kort här hemma i Japan. Det är ett actionspel och tar man hänsyn till det och jämför med liknande spel på marknaden är det inte alls kort.

– När jag skapade *Metal Gear Solid* ville jag absolut inte att folk skulle köra fast i spelet. Spelaren ska inte behöva bli irriterad över sådana saker, det stör helhetsbilden. Sedan finns det så många andra inslag i spelet. När man har klarat det, finns det massor av platser att utforska och saker göra.

Det är lätt att relatera till huvudpersonen Snake. Främst för att han är en antihjälte med moral. Hur mycket av dig själv finns det i Snake?

– Jag har skrivit Snakes dialoger, så vad han än säger kommer det från mitt huvud.

"Jag är väldigt glad över att vi inte använde oss av förrenderade sekvenser."

Så en viss del av honom är en del av mig. Men jag gillar även de andra karaktärerna och vissa av dem manifesterar mig bättre.

– Snake är en legoknekt. Han är van att slåss mot omöjliga odds. När han till exempel möter en gigantisk motståndare reagerar han som om han nästan vore rädd, men det är bara ett sätt att förstärka spelarens intryck av situationen. Snake kan hantera alla situationer.

Vad krävs det för att bli en riktigt bra spelproducent?

– Spel och film är som sagt två helt olika saker. Det enda sättet att utvärdera ett spel på är genom att spela det. Då inkorporeras flera olika saker. Ta askkoppen på bordet som exempel. Om man är filmregissör, kan man själv bestämma kameravinkel, ljusstyrka och andra faktorer. När man väl har filmat askkoppen är allting precis som man själv vill ha det. Spelregissörer måste tänka på fler saker. Ska askkoppen gå att beskåda från alla vinklar, kan spelaren använda askkoppen, hur känns den, kan man lyfta den och så vidare. Att göra film är på många sätt mycket enklare än att göra spel. För att bli en riktigt bra spelproducent måste man förstå alla de distinkta skillnaderna.

"Jag har skrivit Snakes dialoger, så vad han än säger kommer det från mitt huvud. Så en viss del av honom är en del av mig."

På tal om askkoppar så röker Snake. Hur kommer det sig?

– Ha, ha, ha. Jag gillar riktigt hårdkokta scenarion och människor som har en tuff attityd och dåliga vanor. Jag uppmuntrar ingen att börja röka, men Snake gör det för att han är den han är. Notera dock att hans livsenergi sjunker när han använder cigaretterna.

Det ryktas att du undersöker Dreamcasts möjligheter. Kan du berätta lite om det?

– Först och främst måste jag säga att jag ännu inte har påbörjat något spelprojekt för Dreamcast. Men personligen är jag mycket intresserad av nätverksspel och vad man kan åstadkomma med den tekniken. Konventionella spel är en sluten värld där kommunikation bara existerar mellan karaktärerna. Nätverksspel skapar helt nya möjligheter. All kommunikation i *Metal Gear Solid* är fiction. Kärlek, hat och förräderi, allt är fiction. Men skulle ett nätverk användas skulle det bli verkliga relationer istället. Då skulle kommunikationen bli någonting helt annat.

Kan vi se fram mot en uppföljare till *Metal Gear Solid*?

– Det finns många bra idéer som har uppstått medan jag har arbetat med *Metal Gear Solid*, men det finns även andra typer av koncept som jag har velat förverkliga en längre tid. Nu när *Metal Gear Solid* är färdigt har vi fått många olika intryck från spelare världen över. Det är intryck som jag tagit till mig. Så nästa spel jag producerar kanske blir ytterligare en del i *Metal Gear*-serien. Men det kan även bli en helt ny typ av spel. Det kommer hur som helst att ta minst två år innan någon får se det. ■

Fyrdimensionell

I och med Dreamcast har det öppnats nya dörrar för världens spelutvecklare. Det finns inte längre många tekniska begränsningar som stänger ute kreativiteten, och med det nya spelet *Shen Mue* har Sega skapat en helt ny genre.

Av Lovisa Lundström

Sega har talat om att deras nya stilart konkurrerar med RPG-genren och att Shen Mue kommer att bli det här årets episka äventyr.

Både populärkulturer som musik och film har funnits väldigt länge. Bra mycket längre än TV-spelskulturen. Därför känns det som att de båda har nått sin kulmen. Kommit så pass långt att det kommer att dröja ett bra tag innan de revolutioneras på ett extremt sätt. Visst utvecklas filmindustrin mycket, med tanke på den ständigt förbättrade digitala tekniken och utökade specialeffekter. Men det känns ändå som att allt stort som har med film att göra har hunnit att förändras så mycket som har varit möjligt sedan filmens födelse. Nu går allting bara att förbättra marginellt och framställa fortare. Samma sak gäller med musiken. Sedan den moderna dansmusiken kom har det inte hänt särskilt mycket nytt. Av utbudet att döma råder idétorka och det som händer är mest att det uppstår förgreningar och förädlingar. Man kanske kan säga att film- och musikindustrin är i medelåldern medan TV-spelsindustrin bara är barnet, och utvecklas fortare än en ettåring. Just nu känns det som att hela TV-spelskulturen genomgår en progression som går att jämföra med att lära sig krypa, gå, prata och få tänder på samma gång. Med andra ord, det händer mycket i spelvärlden just nu.

Ett bevis på det kan man få bara genom att titta på varje ny konsol som släpps. Se bara på Nintendos Game Boy, som exempel. Det är i år tio år sedan den första upplagan kom, men i åtta år såg den exakt likadan ut som ursprungsmodellen. Men bara under de två senaste åren har den blivit mindre och lättare, fått färgskärm med högre upplösning, börjat produceras i olika färger och fått tekniskt avancerade tillbehör som kamera och skrivare.

När Nintendo 64 och PlayStation kom var vi mäkta imponerade av alla fördelar de hade. Nu sneglar vi redan på de ofärdiga uppgraderade versionerna och först ut i 2000-talets konsolrace är ju onekligen Sega som redan har överraskat och imponerat på Japan med sin Dreamcast. Självklart förväntas spelen till maskinen vara minst lika banbrytande och eftersom det med dagens tekniska utrustning går att framställa nästan vad som helst i spelväg, vi har ju redan sett dans-, musik- och fiskespelen, känner spelutvecklarna inga begränsningar. De kan bara roa sig med att skapa så nya titlar att det inte finns några kategorier att placera dem i, genrer som utnyttjar helt nya system.

frihet

FORMAT ——— Dreamcast
SPELTYP ——— Äventyr
UTGIVARE ——— Sega
UTVECKLARE ——— AM2

Yu Suzuki, som ligger bakom arkadklassiker som *Virtua Fighter*, *Out Run*, *After Burner*, *Virtua Racing* och *Hang On*, har tillsammans med sin utvecklingsdivision AM2 de senaste fem åren förmodligen mest levt på kaffe och Coca-Cola. Antagligen har de också kraschat förhållanden, sovit bredvid sina datorer och varit lyriska på gränsen till hysteriska när de har utvecklat sitt första projekt till den vita lilla Dreamcast-maskinen; *Shen Mue*. Ett spel så innovativt att man talar om en ytterligare dimension och total frihet.

Sega har talat om att deras nya stilart konkurrerar med RPG-genren och att *Shen Mue* kommer att bli det här årets episka äventyr.

Yu Suzuki har presenterat riktlinjerna för spelet och äventyrets uppbyggnad i stora drag. Och att döma av den information som hittills finns att få, verkar det vara ett mycket lovande koncept.

Spelets handling kretsar kring Ryo Hatsuki som förlorade sin mamma när han fortfarande var ett barn och som i unga år utbildas i militära kunskaper av sin far, för att få bra disciplin och självförtroende. Innan krigsträningen är avslutad dör även Ryos pappa och Ryo ger sig ensam av till Hong Kong där han växer och mognar genom många nya möten. I *Shen Mue*-historien förekommer över 500 olika karaktärer. För att få karaktärerna att se så levande ut som möjligt har man använt sig av tusentals animerade rörelser från riktiga skådespelare. Och då är alla karaktärer man möter i spelet inräknade, från den lokala bagaren till spelets hjältinna Lei Shing Fa.

Till skillnad från andra spel fungerar karaktärerna i *Shen Mue* på det sättet att de är självstyrda. Det krävs inte att man går fram till dem för att någonting ska hända, utan folk stressar runt på gatorna och ibland händer det att någon kommer fram till en och bara börjar att prata. Över huvud taget är alla miljöer man upplever interaktiva, det finns många föremål som ger Ryo ledtrådar eller tar honom vidare i äventyret. Praktiskt taget kan man gå precis vart som helst i spelet och prata med vem som helst. Dygnet förändras från natt till dag, och även väderomständigheterna ställs om för att öka spelets realism. Under tidens gång förändras även landskapet runt omkring Ryo. För att få ihop pengar till mat och husrum måste man själv söka och ta olika jobb under spelets gång. ▶

Praktiskt taget kan man gå precis vart som helst i spelet och prata med vem som helst. Dygnet förändras från natt till dag, och även väderomständigheterna ställs om för att öka spelets realism.

Själva actionmomenten i *Shen Mue* bygger på någonting som Yu Suzuki har döpt till Quick Time Events. Det betyder att spelaren får se en händelse som måste undersökas inom en viss tidsbegränsning. Om man inte hinner kan det innebära att man måste ta sig igenom samma scenario en gång till, eller så förändras historien. Eftersom det här spelet bygger på att man både ska utmana fiender och försöka undvika faror passar systemet utmärkt för att upprätthålla variationen i spelet. Under fightingsekvenser har AM2 använt sig av en speciell teknik för att uppnå extraordinära visuella effekter. Den aldrig tidigare skådade suveräna grafiken inkräktar dock lite på utmaningen. Spelaren har inte full kontroll över sin karaktär oavbrutet utan styr sina val med hjälp av enstaka knapptryckningar.

För att få inspiration till sitt mästerverk reste Yu Suzuki till Kina. Där studerade han olika miljöer, från de gamla historiska templen till de hypermoderna himlahöga skyskraporna. Han ville att spelet skulle vara både detaljrikt och realistiskt på samma gång. Målet var att återskapa den verkliga världen i en levande digital upplevelse.

Han har själv försökt att uttrycka svårigheterna med att göra ett spel till Dreamcast efter att bara ha arkadspelserfarenhet. Arkadspel bygger ju på en väldigt kort men mycket intensiv spelupplevelse i motsats till konsolspelens långa men händelserika.

I *Shen Mue* finns över 1200 rum att utforska och enligt dem som har sett spelet är grafik, musik och spelbarhet så subtilt samspelta att det inte går att likna vid någon tidigare spelupplevelse. Yu Suzuki själv talar till och med om en ytterligare dimension, den fjärde. Det är tiden, dynamiken och förändringarna som sker under äventyrets gång som gör spelet fyrdimensionellt. Han vill även kategorisera spelet som en helt ny genre, nämligen FREE, Free Reactive Eyes Entertainment, som innebär att man rör sig med så stor frihet i spelet att det känns extremt realistiskt.

Huruvida Sega och Yu Suzuki har rätt eller fel återstår att se. Men förhoppningsvis påstår man sig inte ha grundat en ny genre eller skapat ytterligare en speldimension om man inte verkligen har någonting fantastiskt exceptionellt att visa. Det är bara att hoppas på att *Shen Mue* lever upp till förväntningarna och därmed bevisar att TV-spelsformen är en snabbt växande och till det bättre förändrlig industri som är värd att tas på lika stort allvar som all annan populärkultur. ■

Har du spelat

Pandemonium 2
Grand Theft Auto
Power Soccer
Courier Crisis
Frogger
Actua Soccer 2
Judge Dredd
Cool Boarders 2
Formula Karts
Rosco McQueen
Discworld 2: Missing Presumed
Red Alert
Bloody Roar
Armoured Core
Resident Evil 2
Gex: Enter the Gecko
Rascal
Dynasty Warriors
Terra Incognita
Motorhead
Newman Haas Racing
Z
Nightmare Creatures
Crime Killer
Three Lions
Dead Ball Zone
Cardinal Syn
Forsaken
Kula World
Kick off World
Rocks'n'Gems
Gran Turismo
Dead or Alive
Bomberman World
WCW Nitro
Deathtrap Dungeon
Klonoa: Door to Phantomile
Colin McRae Rally
Wargames
Tommi Mäkinen Rally
Blast Radius
Circuit Breakers
Treasures of the Deep
Total Drivin'
Theme Hospital
Ghost in the Shell
Tombi
Ninja
World League Soccer
S.C.A.R.S.
Test Drive 5
Tekken 3
G-Darius
ISS Pro '98
Abe's Exoddus
MediEvil
Blast Radius
Mr Domino
Unholy War
B-Movie
Tomb Raider 3
Spyro the Dragon
Colony Wars – Vengeance
Beat a Groove
Victory Boxing 2
Wreckin' Crew
Sentiel Returns och Future Cop: LAPD

?

Det har vi som läste Svenska PlayStation-Magasinet 1998

Prenumerera nu. Demo-CD med varje nummer.
Ring 08 – 673 03 33. Dygnet runt
www.atlantic.medianet.se

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under vintern.

Nintendo 64

Buck Bumble	11 dec
Extreme G2	5 dec
Knife Edge	3 dec
Legend of Zelda: Ocarina of Time	11 dec
Flying Dragons	5 feb
Milo's Bowling	5 feb
NBA Jam '99	21 dec
NFL Quarterback Club '99	11 dec
S.C.A.R.S.	11 dec
South Park	5 mar
Spacestation: Silicon Valley	21 dec
Star Wars: Rogue Squadron	28 jan
Top Gear Overdrive	3 dec
Turok 2: Seeds of Evil	22 dec
V-Rally '99	11 dec
Virtual Pool	15 feb
Wipeout 64	7 jan

Game Boy

A Bug's Life	feb
Bugs Bunny & Lola Bunny	28 jan
Legend of the River King	feb
Legend of Zelda: Link's Awakening DX	28 jan
Gex the Gecco	15 feb
Men in Black	15 feb
Mortal Kombat 4	7 jan
Mulan	11 dec
NBA Jam '99	15 jan
Pitfall: Beyond the Jungle	15 feb
Quest for Camelot	feb
Rampage World Tour	7 jan
Shadowgate Classic	feb
Small Soldiers	11 dec
Smurfs Nightmare	feb
Spy vs. Spy	feb
Sylvester & Tweety	31 dec
Top Gear Pocket	feb
Turok 2	14 dec
Wario Land II	feb

PlayStation

A Bug's Life	19 feb
Actua Pool	22 jan
Actua Soccer 3	1 dec
Asteroids	4 dec
C3 Racing	5 dec
Cool Boarders 3	27 nov
Crash Bandicoot 3: Warped	11 dec
Devil Dice	15 jan
Eliminator	1 feb
Golf Pro	22 feb
Granstream Saga	26 feb
Hard Edge	15 feb
Kensei	19 feb
Knockout Kings	dec
Libero Grande	11 dec
Mega Man Legends	22 jan
Mega Man X4	22 jan
Metal Gear Solid	26 feb
NFL Blitz	jan
NFL Extreme	22 jan
Prince Naseem Boxing	1 feb
Player Manager 98-99	5 feb
Poy Poy 2	1 feb
Quake II	28 feb
Running Wild	12 feb
Sensible Soccer: Club Edition	8 jan
Tiger Woods '99	dec
T'ai Fu	15 jan
Tribal	26 feb
Viva Football	19 feb
Wild Arms	15 jan
Wing Over 2	15 jan
X Games Pro Boarder	29 jan

Listan uppdaterades 98.01.18. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 24 • intressen: musik • föredrar: RPG & plattform • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Hyrule är mitt andra hem. ***Sonic Adventure*** – Han är fortfarande snabbast. ***Harvest Moon*** – Följer med mig överallt. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Snabbt och smakfullt. ***Legend of Zelda: Link's Awakening DX*** – Tillbaka till Koholint.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 23 • intressen: japan, tunga beats & mat • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: okunniga it-skribenter]

BÄST JUST NU: ***R-Type Delta*** – Vansinnigt bra shoot 'em up. ***Metal Gear Solid*** – Avklarat men fortfarande mästerligt. ***PaRappa the Rapper*** – PaRappa rappar rappt så in i bomben. ***Grand Theft Auto*** – Ännu ett spel som jag har återfunnit. ***Fluid*** – Meditation på bästa nivå.

JONAS SVENSSON

[ålder: stigande • intressen: mer snö • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: amerikanska beat 'em up]

BÄST JUST NU: ***Virtua Fighter 3tb*** – Fortfarande hett. ***R-Type Delta*** – Rymdskjutare i klassisk stil. ***Sonic Adventure*** – Blåkotten är tillbaka. ***Star Wars: Rogue Squadron*** – Kraften är med oss. ***Rollcage*** – Hysterisk racing.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up]

BÄST JUST NU: ***Parasite Eve*** – Enda nackdelen är att det är för kort. ***Bust-A-Groove*** – Bästa partysimulatorn. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Kör om *Gran Turismo*. ***Tomb Raider III*** – En god fortsättning. ***Virtua Fighter 3tb*** – Coola miljöer.

JOHN CARLING

[ålder: 31 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Frasen "tårar i ögonen" får en ny innebörd. ***Virtua Fighter 3tb*** – Bättre än *Tekken 3*. ***NBA Live '99*** – När Jordan är borta är jag bäst. ***House of the Dead*** – Skippa onödigt tänkande. ***Super Mario Bros.*** – Rörmokarnostalgi.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Jag suger på karamellen. ***Metal Gear Solid*** – Solid Snake är min idol. ***Time Crisis II*** – Jag blåser av röken från min arkadpistol. ***Kung Fu*** – NES sparkar hårdast. ***Vectrex*** – Världens snyggaste konsol.

DANIEL GRIGOROV

[ålder: 21 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Jag lurpassar på Ganon. ***Sonic Adventure*** – Snabbare än någonsin. ***Centre Court Tennis*** – Nytt år, nya turneringar. ***Mario Kart 64*** – Ett av de allra bästa Nintendo 64-spelen. ***Castlevania II: Simon's Quest*** – Det första spelet där tiden aldrig stod stilla.

BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll satts högre och högre hela tiden.

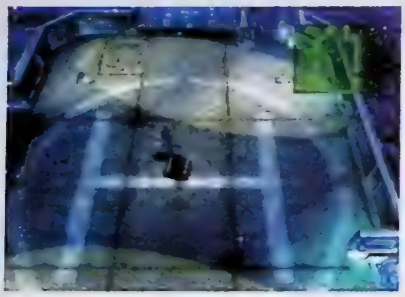
Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

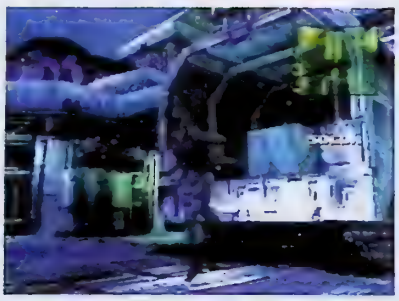
Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

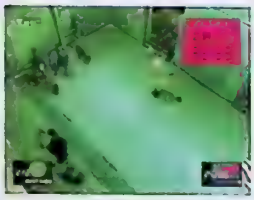
100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel
59 – 50	är underkant och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Konami
UTECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 26 februari
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGT —

Metal Gear







När *Metal Gear Solid* visades på E3 kom Shigeru Miyamoto för att inspektera Konamis nya spel. När han lade ifrån sig kontrollen var det med en bekymrad min. Och det var inte utan anledning. För om det är något PlayStation-spel som kommer i närheten av *Legend of Zelda: Ocarina of Time* så är det *Metal Gear Solid*.

När Hideo Kojima producerade *Metal Gear* till MSX2 – det första spelet med Solid Snake i huvudrollen – lyckades han med något som inte många klarar; att skapa ett helt unikt spelkoncept. Och nu när han har fått tillgång till modernare teknologi har han inte bara uppgraderat sin gamla spelidé med avancerad grafik och häftiga effekter, utan använt tekniken till att vidareutveckla det första spelets unika känsla och stämning på ett genialt sätt.

Snake måste hålla sig helt tyst för att inte bli upptäckt. Om han så bara trampar i en vattenpöl drar han fiendernas uppmärksamhet till sig.

Metal Gear Solid utspelar sig år 2010, 15 år efter att Solid Snake slutförde sitt första uppdrag i *Metal Gear*. Den specialstyrka han tillhörde, Fox Hound, har förvandlats till en stor terroristorganisation som nu har tagit över en stor kärnvapenbas i Alaska. Under ledning av Liquid Snake har Fox Hound ställt krav på FN som de omöjligen kan möta, och därför skickas Solid Snake åter in i fiendens näste för att ställa allt till rätta. Han måste klara uppdraget helt ensam, och det på mindre än 18 timmar.

Precis som originalspelet går *Metal Gear Solid* ut på att agera i det fördolda, att aldrig bli upptäckt av fienden och att bara i sista hand använda vapen. I ett litet radarfönster syns fiender och föremål, och där kan Snake även se hur långt fiendernas synfält sträcker sig. Skulle han komma innanför gränsen för vad de kan se går larmet, varpå alla fiender i närheten börjar springa mot honom med dragna vapen.

Det gäller inte bara att förbli osynlig för fienden, Snake måste även hålla sig helt tyst för att inte bli upptäckt. Om han så bara trampar i en vattenpöl drar han fiendernas uppmärksamhet till sig, och kommentarer som "what's that sound?" får genast hjärtat att slå snabbare. Det finns även andra detaljer som kan avslöja Snake, som till exempel fotspåren som är oundvikliga att lämna efter sig i snön. Den stora detaljrikedomen är en av de bidragande faktorerna till spelets känsla, och Hideo Kojima har verkligen inte lämnat någonting åt slumpen.

Banorna i spelet är stora och mycket varierade. Man tvingas alltid att tänka för att ta sig vidare, och eftersom Snake inte får bli upptäckt är det långt ifrån lätt att ta sig från en punkt till en annan. Ibland krävs det speciella föremål som kortnycklar eller sprängämnen för att komma vidare, men ofta handlar det bara om att hitta rätt väg genom ett rum.

Precis som i det första spelet har Snake en kommunikationsradio med sig och via den får han tips och instruktioner från sin uppdragsledare. Med hjälp av röstinspelningarna kan man lyssna på allt som sägs över kommunikationsradion, och för den som har lite tålamod och orkar med alla konversationer bidrar dessa dialoger till den mystiska stämningen. Rösterna kan dock tryckas bort så att man snabbt kan läsa det som behövs istället. Ofta snackas det lite väl mycket oväsentligheter via radion, speciellt när Snake sätter igång sina ständiga charmattacker mot spelets kvinnliga rollinnehavare.

Ibland får Snake nästan lite väl mycket hjälp av Colonel Campbell och de andra som står i radiokontakt med honom, och för den som lyssnar noga på vad som sägs är det i stort sett omöjligt att fastna i spelet.

Solid

Handlingen i *Metal Gear Solid* kulminerar när Solid Snake äntligen får reda på sanningen om hans mystiske rival...

Detaljrikedomen i spelet är total. Speciellt när Snake tar fram sin kikare för att titta närmare på något i sin omgivning.

Man kan lyssna på allt som sägs över kommunikationsradion, och för den som har lite tålamod och orkar med alla konversationer bidrar dessa dialoger till den mystiska stämningen.

Fastän tysthet och försiktighet är A och O i *Metal Gear Solid* händer det ibland att Snake måste ta i med hårdhandskarna. Vapenarsenalen växer ju längre in i spelet man kommer och det finns en hel del olika typer av vapen att använda mot sina fiender. När Snake har dragit sitt vapen visas en laserpunkt som talar om vart han siktar, och när han väl börjar skjuta drar sig siktet automatiskt mot sitt mål. För det mesta träffar man rätt, men ibland gör den något okänsliga kontrollen att Snake blir oskadliggjord innan han ens har hunnit få iväg ett enda skott i rätt riktning. Detta är ett problem som kan avhjälpas med näst intill perfekt resultat med en analog styrspak, så en Dual Shock eller dylik handkontroll rekommenderas.

För att klara sitt uppdrag har Snake även ett stort urval av föremål till sitt förfogande. På mer eller mindre dolda platser kan han hitta kikare, gasmask, sprängämnen, mörkerglasögon eller kortnycklar, och alla kan plockas fram genom ett snabbt tryck på L-knappen. Med R-knappen plockas vapnen fram på samma sätt. Metoden fungerar ypperligt under spelets gång och man lär sig snabbt att ta fram vapen och föremål utan att behöva tänka på vad man gör. Självklart har Snake även med sig sina cigaretter, precis som i det första spelet. Och de används inte bara för att stilla Snakes nikotinbehov.

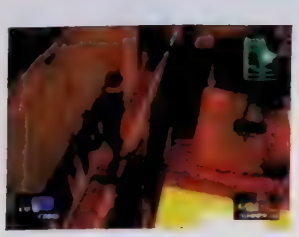
Grafiken är lika smart utvecklad som själva spelmotorn och den är helt sammanfogad med spelkänslan. Det finns inga förrenderade objekt i *Metal Gear Solid*, men ändå är detaljrikedomen stor och helheten är suverän. Hur genomtänkt allting är märks tydligt när Snake till exempel tar fram sin kikare för att titta närmare på någonting. Hur långt man än zoomar syns inga fula fogar eller andra missar i grafiken, vilket gör att man kan leva sig in fullständigt i handlingen utan att behöva tänka på några irritationsmoment. *Metal Gear Solid* är utan tvekan ett av de snyggaste spelen som någonsin har producerats till PlayStation.

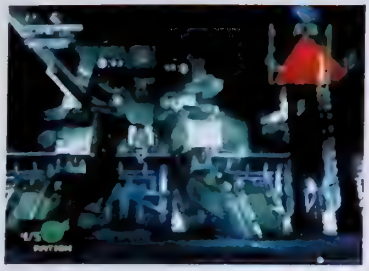
Det har talats mycket om *Metal Gear Solid* det senaste året och det var länge sedan ett PlayStation-spel hade så stora förväntningar på sig, som dessutom klarar av att leva upp till dem. Hideo Kojima har ännu en gång producerat ett imponerande och otroligt spännande spel som skiljer sig från mängden. *MW*

IMPONERANDE

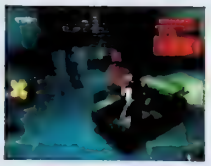
Det var länge sedan jag klarade *Metal Gear* till NES. Men när releasedatumet för *Metal Gear Solid* började närma sig plockade jag fram den gamla spelkassetten från hyllan och började smyga mig in i Outer Heaven igen. Då mindes jag hur otroligt spännande det var att spela *Metal Gear* första gången, och jag blev genast otålig i min väntan på det nya äventyret.

Efter att ha spelat *Metal Gear Solid* måste jag erkänna att jag är riktigt imponerad. Jag hade inte riktigt förväntat mig det, men spelet innehåller mycket som påminner om den gamla klassi- ▶





Sometimes they even attack wounded foxes.



Hideo Kojima låter spelaren pröva på många olika moment i spelet, och därför blir det aldrig tråkigt.

kern. Snakes cigaretter finns på plats i fickan och det går fortfarande att smyga in i en lastbil för att i hemlighet transporteras till en annan plats.

Men att Hideo Kojima har sett till att göra *Metal Gear Solid* så likt sin föregångare är inte dess enda behållning. Som helhet är spelet välgjort in i minsta detalj, både vad spelkänsla och grafik beträffar. Spänningen är på topp hela tiden, från när Snake kliver upp ur vattnet och ger sig in i den första hissen, till när han ger sig i kast med självaste Liquid Snake i spelets slutfas. *Metal Gear Solid* är ett helt unikt spel, det liknar ingenting annat som släppts till PlayStation. Därför tycker jag att *Metal Gear Solid* är ett måste för PlayStation-ägare, på samma sätt som *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är ett måste för alla som spelar Nintendo 64.

Micke 95

BANBRYTANDE

Under min tid på Super PLAY har jag hunnit träffa spelutvecklare från hela världen, men ingen har gjort så starkt intryck på mig som Hideo Kojima. Bara hans sätt att se på spelproduktion är helt unik. Alltför många spelproducenter vräker ur sig klyschor efter klyschor, och när spelet väl är klart kan de inte ens stå för det. Sådan är inte Kojima-san. Han vet vad han talar om. Och *Metal Gear Solid* präglas av hans visioner. Spelet är banbrytande på många sätt och en ny genre introduceras i och med Solid Snakes PlayStation-debut. Alla de specifika elementen i spelet kompletterar varandra och levererar en kraftig dos underhållning på bästa sätt.

Metal Gear Solid är enligt mig ett enastående spel som tar PlayStation till en helt ny nivå och visar att man inte måste gå på bio för att uppleva bra action. Det här är ett stycke spelhistoria. *Metal Gear Solids* arv kommer garanterat att leva vidare.

Martin 96

FÄNGSLANDE OCH ENGAGERANDE

Det här spelkonceptet var genialiskt redan 1987, när originalet *Metal Gear* släpptes, men då tillät inte tekniken Hideo Kojima att genomföra alla sina idéer. Jag minns att jag tyckte att NES-spelet var alldeles för svårt och att vissa delar inte kändes kompletta, men att jag var väldigt förtjust i att smyga omkring i fiendens förläggningar och prata via kommunikationsradio.

I *Metal Gear Solid* finns allt det som gjorde föregångarna så spännande, och tack vare dagens teknik har Hideo Kojima inte bara fått med alla originalidéerna utan även skrivit ett nytt manus och regisserat mellansekvenser som får spelet att kännas nästan som en film. Dialogerna, förutom dem mellan Snake och de kvinnliga karaktärerna, bidrar till att göra spelet ännu mer spännande och tack vare mängder av föremål och varierande bossar blir *Metal Gear Solid* aldrig tråkigt.

Bara några minuter in i spelet har man levt sig in helt i Hideo Kojimas berättelse och mot slutet lyckas han till och med förmedla sina åsikter om kärnvapen och därmed ge spelet ytterligare en mening. *Metal Gear Solid* är mer fängslande och engagerande än något annat PlayStation-spel.

Tobias 96

GRAFIK 96
Smakfull och detaljerad, med den rätta spionkänslan.

SPELBARHET 96
Stundom kan kontrollen bli en aning irriterande, men i övrigt är *Metal Gear Solid* en otroligt varierad och underhållande upplevelse.

TOTALT
Ett unikt och stämningsfullt mästerverk.

LJUD 96
De precisa ljudeffekterna och röstpåläggen gör stämningen påtagligt realistisk.

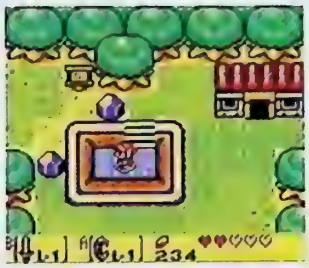
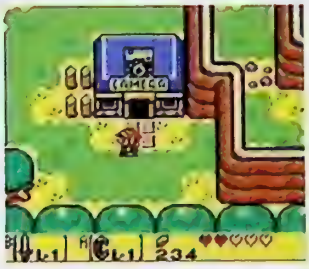
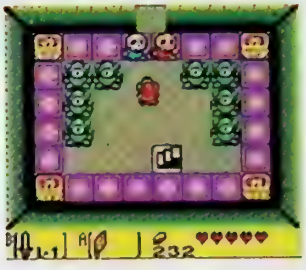
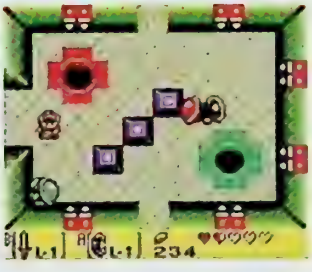
UTMANING 93
Den något korta livslängden är spelets enda egentliga brist.

96

Efter att ha spelat *Legend of Zelda: Ocarina of Time* känns det mesta fantasilöst. Lyckligtvis behöver vi inte vänta länge på nästa äventyr med Link i huvudrollen.

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Nintendo (EAD)
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Legend of Zelda: Link's Awakening DX

Sommaren 1993 släppte Nintendo det fjärde spelet i serien *Legend of Zelda*. Ett äventyr som trots att det var utvecklat till det lilla Game Boy-formatet var minst lika medryckande och underhållande som sina tre legendariska föregångare, om än lite mer färglöst. På den tiden hade alla Game Boy-konsoler svartvita skärmar och även om grafiken i *Link's Awakening* var välritad saknade man de färgglada miljöerna från de tidigare spelen. Så det är ingen överraskning att det bara ett par månader efter Game Boy Color-premiären kommer en ny färgversion av det klassiska äventyret.

Link's Awakening utspelar sig efter de fyra andra spelen. Efter att ha utforskat världen utanför Hyrules gränser råkar Link ut för en båtolycka och spolas upp på en öde strand. När han återfår medvetandet har han omhändertagits av flickan Marin och hennes pappa Tarin, och får veta att han befinner sig på ön Koholint. När Link beger sig till stranden för att leta efter sitt försvunna svärd träffar han en uggla som berättar om Vindfisken och om musikinstrumenten som Link måste hitta och spela på för att väcka Vindfisken och kunna lämna ön.

Handlingen i *Link's Awakening* skiljer sig från de tidigare *Zelda*-äventyren. Varken prinsessan Zelda eller onde Ganon är med i spelet och istället för att samla bitar av den splittrade Trekraften ska Link leta efter instrument. Däremot har spelet mycket gemensamt med *Ocarina of Time*. Den hjälpsamma ugglan ger Link ledtrådar på vägen, och under spelets gång lär sig Link både att fiska och att spela melodier på en okarina.

För att tilltala alla dem som redan har spelat och klarat originalet, har Nintendo inte bara färglagt grafiken utan även utvecklat nya idéer. Några fiender har bytts ut och några har tillkommit, och Link har fått nya kläder. Men framför allt är det den nydesignade grottan och möjligheten att fotografera miljöer som får *Link's Awakening DX* att framstå som någonting mer än en simpel uppgradering. Den nya grottan är uppbyggd av färgglada pussel som Link måste lösa för att komma vidare.

Tack vare kameran kan man inte bara fotografera och spara sina favoritdelar av ön, utan även skriva ut sina bilder med hjälp av Game Boy Printer. Och på så sätt alltid minnas detta underbara äventyr.

TB

INBJUDANDE

Efter att ha spenderat många långa dagar och nätter i Hyrule kändes det onekligen lite tomt när Link besegrade Ganon och *Legend of Zelda: Ocarina of Time* var slut. Men den här gången behövde jag inte vänta några fem år på att få återvända till Shigeru Miyamotos fantasivärld.

Även om jag redan har varit på Koholint känns det som en helt ny upplevelse att utforska hela ön i färg. Och dessutom få fotografera alla vackra stränder, grottor och skogar. *Link's Awakening DX* är om inte lika storslaget som *Ocarina of Time* så åtminstone lika välgjort som *A Link to the Past*.

Koholint är en lika fascinerande plats som Hyrule och nu när det svenska vädret är som tråkigast känns öns långa sandstränder och blågröna vatten mer inbjudande än någonsin.

Tobias 97

GRAFIK 93
Äntligen i färg.

LJUD 94
Melodislingor som fastnar.

SPELBARHET 97
Man vill aldrig ge sig av från ön Koholint.

LIVSLÄNGD 96
Lika många gåtor och mysterier att lösa som i de andra *Zelda*-spelen.

TOTALT
Det perfekta bärbara äventyret.

96

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — LucasArts
UTVECKLARE — Factor 5
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Star Wars:

Sedan 1977 har tusentals *Star Wars*-frälsta drömt om att själva sätta sig tillrätta i en X-wing och rikta sina laservapen mot imperiets vinande TIE-fighters. Nu försöker LucasArts och Factor 5 att förverkliga den drömmen.

Med George Lucas otroliga *Star Wars*-saga som grund kan inget spel bli dåligt. Det är åtminstone vad man skulle kunna tro. Men genom åren har LucasArts inte alltid imponerat med sitt goda omdöme vad beträffar spelkvalitet. Deras spel har varit ömsom hyfsade, ömsom pinsamma, och de tycks aldrig kunna bestämma sig för ett riktigt bra spelupplägg.

Nu har de äntligen tagit sitt förnuft tillfånga. I *Rogue Squadron* slipper vi nämligen våndas över pinsamma nya hjältar och underliga parallellhandlingar som tar sig friheter med George Lucas originalmanus. Här handlar det helt enkelt om att i rollen som Luke Skywalker sätta sig ned bakom spakarna i ett antal olika farkoster och utmana imperiets styrkor.

Rogue Squadron innehåller fem olika farkoster som alla har figurerat på mer eller mindre tydliga sätt i filmerna. Förutom de kända X-wing och Millenium Falcon kan spelaren välja mellan A-wing, Y-wing, Snowspeeder och V-wing, ett utbud som borde tillfredsställa de flesta. Dessutom finns det några dolda möjligheter som gör spelet ännu mer komplett. Spelaren kan inte välja hur som helst mellan de olika farkosterna, utan blir tilldelad en specifik farkost för varje uppdrag. Först efter att ha klarat ett uppdrag näst intill perfekt belönas man med någon alternativ farkost att spela om uppdraget med.

Handlingen bygger på en hyfsat välskriven roman med samma namn som spelet. Men handlingen är inte speciellt viktig för spelet, den bidrar mest till att länka samman de 15 uppdragen. Miljöerna är inte alltid välbekanta , men de som kan sin *Star Wars*-terminologi kommer ändå att känna igen flera platser, som till exempel Han Solos hemstad Corellia. Spelarens uppgift är oftast att på olika sätt skydda mål på marken, vilket gör att inga riktiga strider i rymden förekommer. Detta kommer säkert som en besvikelse för många, men de markbaserade banorna innehåller ändå tillräckligt stor variation för att spelet ska vara underhållande. Man får prova på allt från att jaga omöjligt snabba TIE-fighters till att sätta krokben för enorma AT-AT-gångare med den klassiska vajer-tekniken.

Rogue Squadron är ett bra bevis på att Nintendos nya RAM-uppgradering ger konsolen helt nya möjligheter. Detaljrikedomen är stor, vilket gör att allting får det rätta *Star Wars*-utseendet. Tyvärr blir bildhastigheten ibland lite låg, speciellt på banorna som innehåller många byggnader eller andra stora strukturer, och djupet i bilden begränsas ofta av en tät dimma som kan göra det svårt att behålla lokalsinnet. Över lag är *Rogue Squadron* dock ett mycket snyggt spel. Om man har Expansion Pak vill säga.

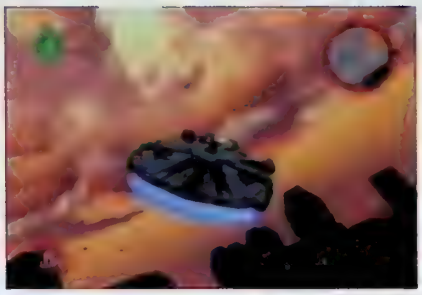
Att styra de olika farkosterna i spelet kräver en del träning, men egentligen handlar det mest om att styra rätt och att använda bromsknapparna så att man inte flyger förbi sina mål utan att träffa dem. Skillnaden i känsla mellan de olika farkosterna är inte speciellt stor, och det går kanske inte riktigt så fort som man hade förväntat sig. Men trots att *Rogue Squadron* är mer ett enkelt shoot 'em up i 3D än en rymdskeppssimulator är det roligt att spela.

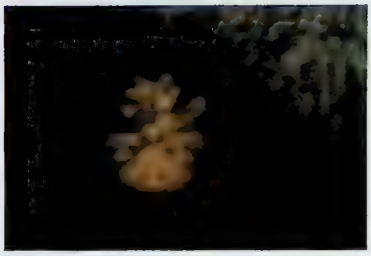
De som kommer att få ut mest av Star Wars: Rogue Squadron är de som verkligen gillar Star Wars och njuter av bara tanken på att få kontrollera dessa underbara rymdskepp.

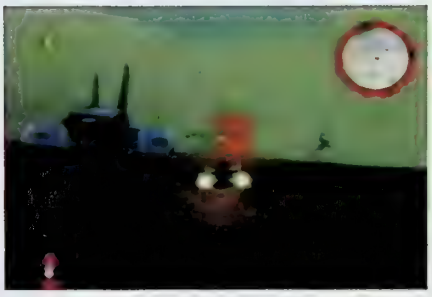
De som kommer att få ut mest av *Star Wars: Rogue Squadron* är de som verkligen gillar *Star Wars* och njuter av bara tanken på att få kontrollera dessa underbara rymdskepp. Men utan något större djup i spelkänslan är *Rogue Squadron* egentligen bara ett godkänt shoot 'em up i *Star Wars*-mundering.

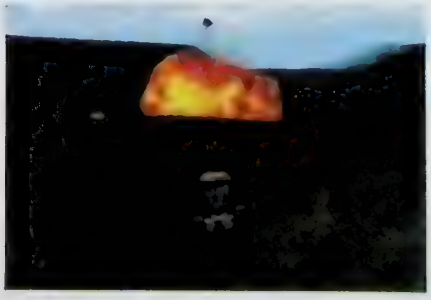
MW

Rogue Squadron









Det finns gott om fusk i Factor 5:s senaste spel. Om du kan den rätta koden kan du till exempel få testa den här klassiska gångaren.

INTE TILLRÄCKLIGT

Ända sedan jag stoppade mina första mynt i det underbart monokroma arkadspelet *Star Wars* har jag älskat att leka Luke Skywalker, med R2-D2 knorrande bakom ryggen och Kraften strömmande genom ådrorna. Alla de plattforms- och äventyrsspel som har släppts genom åren har väl varit hyfsade, men att leka rymdpilot är det jag alltid har föredragit. Alltså blev jag mycket förväntansfull när jag först fick höra talas om *Rogue Squadron*.

Nu när spelet äntligen har kommit är jag både nöjd och besviken. Stämningen är precis som den ska vara, alla farkoster ser ut som de gör i filmerna och ljudeffekterna låter som de ska. Att LucasArts har fått med så många spelbara farkoster i spelet är också ett stort plus, synd bara att de missade B-wing totalt.

Men känslan är inte riktigt vad den borde ha varit. Visst är det roligt att susa runt och spruta laserstrålar överallt, men det krävs ingen större skicklighet för att styra de olika farkosterna. Dessutom känns de inte speciellt olika.

En annan stor brist i spelet är att banorna inte är tillräckligt varierade. Alla uppdragen är mer eller mindre markbaserade, och några hetsiga strider i nollgravitation förekommer inte över huvud taget.

Så när jag spelar *Rogue Squadron* har jag visserligen ganska roligt, men jag sitter samtidigt och längtar efter det spel där jag kan rikta en av Millenium Falcons kanoner mot en vinande TIE-fighter och avfyra två röda laserskott som skickar den svarta farkosten rakt in i bryggan på en enorm stjärnkryssare, långt upp i rymden över Hoth.

Micke 86

SKENET BEDRAR

Jag älskar George Lucas mästerliga filmer. Under årens lopp har jag plöjt igenom massor av spel som bygger på galaxen långt borta, men jag har ännu inte riktigt hittat ett spel som kan förmedla den där speciella äventyrliga känslan. Det som är bra med *Rogue Squadron* är att det innehåller skarp grafik, bra ljud och alla de klassiska skeppen. Men trots det så känns det lite för plastigt. Uppdragen är dock inte så originella som jag hade hoppas på och att det inte finns några hårdkokta rymdstrider känns också underligt. Det verkar som om man har fokuserat för mycket på marken och glömt bort hur det ska vara i *Star Wars* universum.

Sedan finns det även en annan aspekt att ta hänsyn till. Skulle *Rogue Squadron* vara lika tilltalande om den inte byggde på Star Wars? Jag tror inte det, och på så sätt känns det lite trist att LucasArts och Factor 5 bara utnyttjar välkända varumärken och inte tar sitt ansvar fullt ut.

Rogue Squadron är ett snyggt och välprogrammerat spel. Men det saknar viktiga element som krävs för att man ska kunna ha någon längre behållning av spelet än bara ett par veckor.

Martin 84

GRAFIK 92	SPELBARHET 80	TEKNIK
Med ett Expansion Pak installerat i konsolen är grafiken ljuv att beskåda.	Kontrollen är bristfällig, ett större djup i spelkänslan hade varit önskvärt.	
LJUD 93	**UTMANING 85**	
De radioknastriga kommentarerna fungerar väl tillsammans med den stämningsfulla musiken.	Alla uppdragen och bonusgraderna gör *Rogue Squadron* långlivat.	

Ett *Star Wars*-spel med rätt stämning men för lite djup.

87

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — ATD
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — 12 mars
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Rollcage

Futuristisk racing med ett dansant soundtrack och mängder av visuella effekter. Kan *Rollcage* bli årets *Wipeout?*

Samarbetet med Psygnosis betydde mycket för Sonys Europa-lansering av PlayStation. Utan *Wipeout* är det inte säkert att det hade sålts lika många konsoler. I alla fall inte på så kort tid. Den hissnande farten, den precisa kontrollen och det tidsenliga soundtracket var tunga argument för att man skulle satsa på Sonys maskin.

När Psygnosis nu släpper *Rollcage* har det gått över tre år sedan dess, men en jämförelse med *Wipeout* är oundviklig. Det handlar återigen om framtidsracing i 400 kilometer i timmen, och effekter i överflöd.

Den största nyheten jämfört med andra spel i genren är att man nu för första gången tävlar med fyrhjulsdrivna bilar. Dessutom har utvecklarna ATD tagit till vara på och utvecklat möjligheten att köra på bergväggar och i taket på tunnlar. Faktum är att en stor del av poängen med *Rollcage* är att man kan köra nästan överallt, och även om man flyger av banan hamnar man förr eller senare på ett nytt parti. Dessutom är bilarna så fiffigt konstruerade att det inte spelar någon roll om de landar upp och ned. Deras hjul är så stora att de kan köra vidare ändå.

I övrigt är det nästan enbart fråga om nya varianter på beprövade inslag som fartpilar, nitros och superavancerade vapen. Och precis som vanligt tävlar man i olika ligor på ett antal olika banor.

Sammanlagt finns det sex förare att välja mellan och var och en har sin egen bil. Bilarna är i sin tur olika bra i olika avseenden. Vissa accelererar snabbt, men har inte så hög maxhastighet och andra har en bra väghållning, men tål inte särskilt mycket gruff. Efter att ha valt vem man vill spela som, ställer man upp i Gemini League och naturligtvis gäller det att komma först i mål på så många banor som möjligt. För vidare avancemang till nästa liga krävs endast att man blir totalsegrare, men lyckas man komma etta på samtliga banor får man dessutom tillgång till en hemlig bonus.

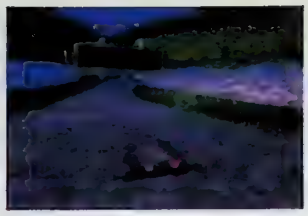
Om man bara ser till spelets uppbyggnad är *Rollcage* en riktig höjdare. Varje bana är konstruerad på ett smart och omväxlande sätt och det finns nästan alltid ett alternativ till den väg man först hade tänkt att välja. På grund av detta blir sällan det ena varvet likt det andra. Det räcker många gånger med att man har kört på fel sida om en pelare i början av varvet för att man ska komma in i en ny tunnel, och när man kommer ut blir man så förvirrad att man automatiskt kör av vägen och hamnar på en liten grusstig tio meter nedanför den egentliga vägen.

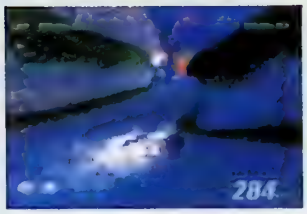
Vad som däremot drar ned helhetsintrycket är spelkontrollen. ATD har visserligen gjort ett bra arbete vad beträffar själva fartkänslan, men de näst intill viktlösa bilarna fladdrar alldeles för mycket när de tappar fästet.

Rollcage är snabbt, effektfullt och välgjort. Men inget racingspel blir riktigt roligt om det saknar logisk spelkänsla.

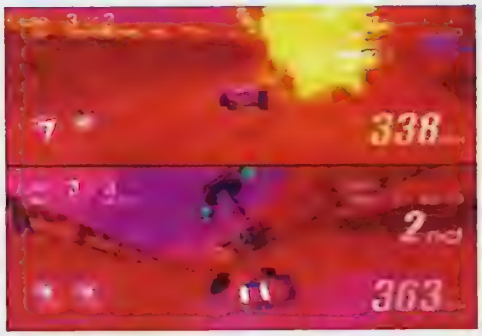
Annars finns det nästan bara positiva saker att säga om det här spelet. Vi vet redan att svängig dansmusik gör sig alldeles utmärkt i dessa sammanhang och vid det här laget finns det nästan inget racingspel som saknar flyt. Och trots att ljuseffekter som blixtar och elektriskt blå elstrålar inte är några nyheter bidrar de till inramningen. Dessutom går det imponerande snabbt även när man spelar två personer samtidigt, med delad skärm.

Men som alla vet är det spelkontrollen som gör ett racingspel. Och den hade kunnat vara bättre. *DG*





Vissa vapen är användbara och effektiva, men några av dem fungerar mest som visuella uppvisningar.



Några grafiska detaljer försvinner när man spelar två personer samtidigt, men bakgrunderna flyger förbi i samma höga tempo och explosionerna ser lika imponerande ut.

FÖR LÄTT

Jag har inget problem med att bilen sladdar runt så att man måste vända efter att ha kört rakt in i en bergvägg. Vad kan man egentligen förvänta sig? Jag köper det. Däremot har jag svårt att finna någon underhållning i att se på när min bil fladdrar omkring som ett löv för vinden medan konkurrenterna susar förbi nere på marken. Särskilt när det är helt obefogat. För i ärlighetens namn ska det sägas att det inte är något fel på spelkontrollen som sådan. Så länge bilen håller sig på marken. Där är den lätt att styra och med analog handkontroll uppnår man faktiskt en näst intill perfekt körkänsla. Men precis när man har slutat att sura över den senaste lufturen och kört ikapp motståndarna är det dags igen. Visst är det kul med effekter och spektakulära inslag, men någon måtta får det faktiskt vara.

Bortsett från detta är *Rollcage* ett riktigt bra spel och jag skulle lätt kunna föreställa mig en suverän uppföljare, förutsatt att den innehåller tyngre bilar.

Daniel 80

INTE TILLRÄCKLIGT

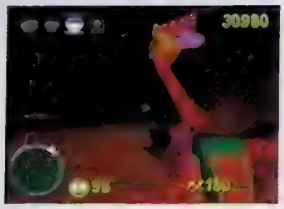
Rollcage hade alla förutsättningar att bli riktigt bra. Även om futuristiska racingspel med spektakulära ljuseffekter och dansant soundtrack börjar kännas lite förutsägbara gör bilarnas design att det skiljer sig från mängden. På både gott och ont. Att de kan rulla runt utan att man tappar fart är en bra idé, men varför de måste vara helt viktlösa kan jag omöjligt förstå. Varje gång man inte har ett perfekt utgångsläge innan ett hopp, utan hamnar aningen snett, kastas bilen handlöst genom luften och landar med stor sannolikhet åt fel håll så att man antingen blir påkörd av en motståndare eller bara kör rakt upp för en bergsvägg och börjar sväva tyngdlöst igen. I början inträffar sådana incidenter minst en gång per varv, och det krävs nästan att man lär sig banorna utantill och aldrig ligger i närheten av en annan bil inför ett hopp, för att lyckas undvika dem.

I övrigt är *Rollcage* ett snabbt, effektfullt och välgjort spel, om än lite förutsägbart. Men inte racingspel blir riktigt roligt om det saknar logisk spelkänsla.

Tobias 81

GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
88	79	
Fina färger, mycket effekter och bra flyt.	De fjäderlätta bilarna förtar en stor del av nöjet.	Bra, men inte i samma liga som *Wipeout*.
LJUD	**UTMANING**	**82**
90	84	
Feta beats och framtidsracing hör ihop.	Varierande banor, men lite väl mycket strul.	

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Iguana
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — 5 mars
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



South

Då var det här. Spelet som baseras på serien med de dåliga skämten, svordomarna och de små skitungarna från South Park.

Valet mellan tjockisen Cartman, retstickan Kyle, vomerande Stan eller mumlande Kenny är sannerligen inget lätt sådant. De fyra representerar alla samma typ av TV-spelskaraktärer som snorkråkornas herre Boogerman och bönätande Earthworm Jim. Men de sistnämndas ovanor är löjliga i jämförelse med vad Iguana har stoppat in i *South Park*. Tidningen Mega Pyton har fått konkurrens. Vad som dock skiljer *South Park* från tidigare spel i den här genren är att det tar tillvara på ett redan erkänt koncept.

Att inkorporera burlesk TV-animation med en av de kraftigaste spelmotorerna som finns till Nintendo 64 – samma som används i *Turok 2* – är ett snilledrag. Shoot 'em up-genren kommer aldrig att bli sig lik efter det här intrånget.

De som har upplevt *South Park* på video eller via kabelnätet har säkert bekantat sig med de små barnens lekar. Har man sett episoderna *An elefant makes love to a pig* eller *Cartman gets an anal probe*, förstår man precis vad som väntar.

En hemsk komet ligger i omlopp runt jorden och en massa konstiga saker händer i den lilla insnöade hålan South Park. Först och främst är det stadens kycklingar som börjar att bete sig extremt aggressivt. De fyra ungarna bestämmer sig för att reda ut saken på sitt eget charmiga sätt.

På första banan går de till attack mot de blodtörstiga kycklingarna med hårdkramade snöbollar. Eftersom det inte finns mycket annat än snö i South Park har man tillgång till en obegränsad mängd av dessa projektiler. Allt eftersom spelet fortskrider tillkommer dock fler tillhyggen.

Att springa omkring i snöyran, kasta pissgula snöbollar och lyssna på kycklingarnas galande är till en början riktigt roligt. Att höra afroamerikanen Chef utstöta svordomar och användbara tips likaså. Men efter ett tag blir allting monotont och relativt utslätat. Kommentarer som "die evil chicken" eller "you bastard" är roliga en kort stund, men efter att ha kämpat sig genom ett par nivåer känns de mest överflödiga.

Banornas struktur kunde också ha varit mer varierande. De är enformiga och oftast trista. Några pussel eller kluriga situationer uppstår sällan utan det handlar mest om att tillintetgöra de horder av fiender som gång på gång anfaller. *South Park* är således ett enkelspårigt spel som inte riktigt tar fasta på det som gör shoot 'em up i den här kategorin underhållande.

Flerspelarmöjligheten är inte roligare än den i *Lylat Wars*. Om inte alla fyra deltagare är extrema *South Park*-fans.

Som shoot 'em up betraktat är *South Park* knappast det självklara alternativet. Främst eftersom det redan finns spel som *Turok 2* och *Goldeneye 007*. Det här är ett spel som är skapat för dem som älskar *South Park*, inte för dem som aldrig har upplevt eller ogillar serien. *Turok 2*-motorn används inte fullt ut och tyvärr försvinner moment som överraskning och spänning. *South Park* känns lite väl mycket som ett förutsägbart skämt. *MJ*

FÖR DEM SOM GILLAR SOUTH PARK

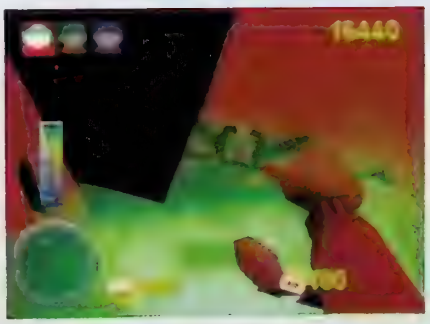
I *South Park* härskar den här typen av barnslig humor. Det ska tilläggas att jag inte är någon stor fan av TV-serien, men jag skrattade ändå när jag plöjde igenom de första sex avsnitten. Främst för att allting är så dumt. Och det är ju själva poängen med TV-serien. Men som spel fyller inte *South Park* någon funktion, det är mer som ett komplement för dem som verkligen älskar TV-serien. Det finns definitivt bättre shoot 'em up-alternativ än detta. Men det ska ändå poängteras att spelet inte alls är uselt, bara osmakligt.

Martin 80

Grova ord och fula karaktärer finns det gott om i Iguanas senaste spel *South Park*. Här firar den dåliga smaken nya triumfer.

Inom kort kommer Kenny att få smaka på något han aldrig vill smaka på igen.

South Park



INTE FÖR ALLA

Jag måste medge att jag var klart skeptiskt inställd till *South Park* i början. Men så snart jag hade sett på några avsnitt gav jag efter för min barnsliga sida, och numera skrattar jag så att jag får ont i magen varenda gång jag ser Matt och Treys absurda skapelse. Men samtidigt har jag full förståelse för dem som inte alls gillar *South Park*. Och de som känner att de tillhör den kategorin bör inte köpa spelet. För hur roligt det än kan vara att kasta snöboll på allt och alla i verkligheten är det inte samma sak i spelet, och fastän *South Park* bygger på *Turok 2*-motorn har de två spelen ingenting med varandra att göra. Det blir bara roligt om man verkligen gillar *South Park* för vad det är.

Men spelet kan tyvärr vara trist även om man gillar *South Park*, om man spelar själv vill säga. För då orkar man inte med galenskaperna särskilt länge. Men för ett gäng *South Park*-diggande polare finns det inget roligare sätt att spendera en TV-spelskväll än med *South Park*. Fast inte för den som får vara Kenny förstås.

Micke 84

GRAFIK	84	SPELBARHET	81	TOTALT
Grafiken är lika banal och osmaklig som i TV-serien.		Spelkontrollen fungerar relativt felfritt. Om det är roligt eller inte beror på spelarens humor.		För South Park-fans.
LJUD	80	LIVSLÄNGD	74	**80**
Alla svordomar, fisar och andra pubertala ljud finns givetvis med.		Efter ett tag känns allting som repriser och spelet blir tjatigt.		

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Blaze
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 26 februari
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Ett nytt RPG brukar i regel inte vara fel.
Sorgligt nog är *Granstream Saga* ett dystert undantag.

Granstream Saga

I *Granstream Saga* finns många klassiska element. En hjälte som måste rädda världen, en flicka som tycker om hjälten, en elak kraft som vill förstöra allt och så lite magi och några futuristiska inslag. Kort sagt är det här ett RPG som följer de stereotypa mallarna. Men det är inte det värsta, för spelets upplägg och manus är lika underhållande som de sämsta bitarna av *Holy Magic Century*.

Att ens försöka att ge sig på att förklara undergångstonerna eller de färglösa karaktärerna är bara tidsödande och ingalunda intressant. Det som måste påpekas är att det händer inte speciellt mycket i spelet. Visserligen försöker anime-inslag att hålla tempot uppe, men det hjälper inte. Och vill man se kvalitativ anime så är *Granstream Saga* definitivt inte det bästa alternativet.

Om man är ute efter att spela ett nybörjar-RPG eller bara känner för att testa någonting riktigt medelmåttigt är *Granstream Saga* ett okej alternativ. Men har man plöjt igenom *Final Fantasy VII*, hittat alla 108 karaktärerna i *Suikoden* och klått slutbossen i *Alundra* kommer man definitivt inte att nöja sig med ett så simpelt äventyr. När japanska PlayStation-marknaden är fylld till bredden med gedigna rollspel känns det underligt att Sony har valt att satsa på *Granstream Saga*, som inte ens har fått någon vidare uppskattning i sitt hemland. Varför ska vi köpa ett medelmåttigt RPG som detta? *MJ*

INGET ATT HA

Det är faktiskt lite pinsamt av Sony att släppa sådant dravel som *Granstream Saga*. Det finns så mycket annat som skulle sitta bättre på de svenska releaselistorna än det här. Efter att ha tragglat mig igenom en stor bit av spelet insåg jag att det här lugnt kan räknas som en av de dåliga sidorna med mitt arbete. För *Granstream Saga* är verkligen inte kul. Att vara objektiv och försöka hitta positiva saker i en dåligt produkt är sannerligen inte enkelt, och när man sedan måste konstatera att det inte finns några direkta fördelar eller nyskapande idéer är det svårt att förstå hur speltillverkarna har tänkt. Tycker de verkligen att det här är bra? Om det tittar på *Final Fantasy, Azure Dreams* eller *Tales of Destiny* måste de förstå att de har misslyckats totalt. Hur kan de då släppa det? Har de ingen självrespekt? Skäms!

Martin 55

GRAFIK	62	SPELBARHET	62	TOTALT
Livlös grafik med ett fåtal ljusa effekter som förgyller några platser.		Segt och oinspirerande.		Det finns bättre rollspel att släppa i Europa.
LJUD	64	UTMANING	55	60
Tama ljudslingor som desperat försöker att hålla stämningen uppe.		Det finns inga skäl att fortsätta.		

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Idol Minds
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Mars
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Rallyspel är numera den vanligaste typen av bilspel. Nu ska Sony försöka uppgradera sitt lite för experimentella *Rally Cross*.

Rally Cross 2

Som vanligt i uppföljare finns här fler bilar, banor och spelformer än förra gången. Fast i *Rally Cross 2* ligger tyngdpunkten mer på arkadracing och lättsmält underhållning än tidigare. Idol Minds har plockat in betydligt fler bilar. Faktiskt hela tjugo stycken som spänner över hela skalan från små lätta beach buggy-liknade skapelser till fyrhjulsdrivna jeepar och riktiga, topptrimmade rallycross-monster. Banorna är tolv till antalet men går också att köra spegelvänt.

Miljöerna är originella och varierar från byggarbetsplatser och rangerbangårdar till mer traditionella lergropar och skogsdungar. Det går att välja mellan singeltävlingar, träning och mästerskap, och är man två finns det ytterligare ett antal valmöjligheter. En lite annorlunda spelform går ut på att man kör mot de övriga deltagarna. Med mot menas här motsatt riktning, vilket givetvis kan betraktas som en ny utmaning.

För den som gillar att pyssla finns det också rika möjligheter. Först och främst går det naturligtvis att meka med diverse olika inställningar på bilarna och man kan också lacka om sin kärra i valfri kulör. Den stora utmaningen ligger dock i baneditorn som är ovanligt lättarbetad och funktionell. Även med ett minimum av tankearbete går det att konstruera fungerande och varierade banor som sedan kan sparas på minneskortet.

Originalversionen av Rally Cross var ett av de spel Sony producerade för att visa sin nya maskins kapacitet. Det imponerade och irriterade med snygg grafik, svåra banor och annorlunda kontroll. I del två är allting mer lättillgängligt. Grafiken är minst lika snygg, men kraven har ju ökat, och banorna har blivit betydligt bredare och mer lättåkta även om man här och där fortfarande voltar utan att riktigt begripa vad man har kört på. Och kontrollen är fortfarande annorlunda vilket gör att det inte handlar om realism och bilkänsla utan snarare om ett slags flytande och sladdande och hoppande som både roar och irriterar. I synnerhet som de inbyggda motståndarna har fått betydligt bättre och mer varierat beteendemönster och dessutom inte verkar ha det minsta problem med kontrollen.

JS

GODKÄNT

Utvecklingen på spelfronten går som alla vet i ett rasande tempo. Det som var hett igår suger hårt idag. Och är kanske rent av skrattretande imorgon. Eller möjligtvis retro. Med hundratals titlar att välja bland är det en nödvändighet att vara kräsen. Det är få förunnat att ha råd med mer än fem, sex fullprisspel per år.

Rally Cross 2 är ett ganska okej bilspel med arkadkänsla, fräcka fordon och tillräckligt omfattande innehåll för att man ska kunna sysselsätta sig ett bra tag. Personligen tycker jag att det är betydligt mer underhållande än den första versionen. Ändå känns det inte som om jag vill rekommendera någon, utom de extrema bilspelsfanatikerna, att köpa det. Trots baneditor och allt. Det finns helt enkelt tillräckligt med bättre alternativ och ribban ligger som sagt betydligt högre nu än för bara ett år sedan. *Rally Cross 2* får godkänt, men inte mer. Testa innan ni köper.

Jonas 73

GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
77	70	
Mycket detaljer, hyfsad bilhastighet och halvbra upplösning.	Lättkört men utan riktig bilkänsla.	Ett hyggligt bilspel med arkadkänsla men utan personlighet. **71**

LJUD	UTMANING
72	75
Inget att skryta med. Bra effekter och jobbig musik.	Många bilar, många banor och många valmöjligheter. För den som orkar hålla på.

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

www.spelia.se

SPE

HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

Valhallavägen 22
08-150 500

Valhallavägen 22
08- 150 500

VI KÖPER
TRASIGA KONSOLLER

POSTORDER
08-150 600

spel från 25:-

Valhallavägen 40
08-150 800

SPELIA
har nu öppnat
sveriges första
specialbutik för
DVD
VÄLKOMNA!

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan på kuvertet, eller klippa ut denna del & klistra fast den utanpå ett "vanligt" kuvert.

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Glöm inte att skriva ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år bor vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 80
104 32 STOCKHOLM

OBS!! Saknar spelen du skickar in till oss manual, fodral eller framsida drar vi av 25:- för varje saknad del...

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstalong & dela ut till kompisar & bekanta)

	Produkt:	Pris:	Reservtitel:	Pris:
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Namn. _____

Adress. _____

Postnr. _____ Postadress: _____

Tel: _____ Målsmans sign>16år _____

Frankeras ej SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

KÖPINFORMATION

***Våra inköpspriser gäller per postorder.**

*Alla priser är inkl. moms.

*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket

*Ej utlösta paket debiteras med 150:-

* 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)

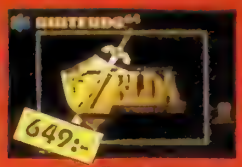
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 15 Mars 1999.

*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel

ÄTTEFÖRSÄLJARE SÖKES PÅ BEGAGNAT

LIA

KÖPER BYTER SÄLJER



Zelda 64

V-Rally

Turok

NHL 99

Duke 2 Time to K

Centre Court Tennis

Extreme G 2

Glover

Holy Magic Century

Spacestation Silicon Valley

Wipeout 64

BEGAGNAD N64
Vi köper 500 -
Vi säljer 800:-

	nytt/ beg. /vi köper		
1080 Snowboarding	579	500	225
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	499	450	200
All Star Baseball '99	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	579	500	225
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	549	450	200
Bomberman 64	299	250	100
Bomberman World	499	450	200
Bust a Move 2	399	350	150
Bust a Move 3	549	450	200
Centre Court Tennis	549	450	200
Chameleon Twist	649	450	200
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Cruisin' USA	549	350	175
Crusin' World	499	450	200
Dark Rift	399	150	50
Diddy Kong Racing	599	400	175
Doom 64	649	250	100
Dual Heroes	499	350	150
Duke Nukem 64	599	300	125
Extreme G	599	300	125
Extreme G2	549	450	200
Fifa 64	399	150	50
Fifa '98-Road to W.C	599	350	150
Fighters Destiny	299	250	100
Forsaken	399	350	150
F1 World Grand Prix	499	400	175
F1 Pole Position	599	250	100
F-Zero X	549	450	200
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	549	450	200
GT 64 World Champ.	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hexen	399	250	150
Holy Magic Century	549	450	200
Iggy's Reckin' Balls	599	500	225
Int. Superstar S. '97	299	250	100
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knife Edge	549	450	200
Lamborghini 64	399	300	125
Lylat Wars (Rumble P.)	299	250	100
Maco The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Madden NFL [illegible]	[illegible]	500	225
Mano 64	399	250	100
Mano Kart 64	449	400	175
Mischief Makers	299	250	125
Mission Impossible	599	500	225
Mortal K. Mytholog.	[illegible]	300	125
Mortal Kombat Trilogy	[illegible]	300	225
Mortal Kombat 4	[illegible]	500	225
Multi Racing Champ.	[illegible]	350	125
Mystical Ninja	[illegible]	500	225
Nagano W. Olympics	[illegible]	300	125
Nascar '99	[illegible]	500	225
NBA Courtside-Kob.	[illegible]	400	175
NBA Hangtime	[illegible]	200	75
NBA Jam '99	[illegible]	500	225
NBA Live '99	[illegible]	500	225
NBA Pro	[illegible]	500	225
NFL Blitz	[illegible]	450	200
NFL Quarterback C.	[illegible]	300	125
NHL '99	[illegible]	500	225
NHL Breakaway '98	399	200	75
NHL Breakaway '99	579	500	225
Off Road Challange	599	500	225
Olympic Hockey	599	500	225
Pilotwings 64	599	300	125
Quake 64	599	450	200
Rampage World Tour	649	500	225
Robotron X	649	550	250
San Fransisco Rush	649	400	175
Snoboard Kids	499	450	200
Space Stations Silic.	549	450	200
Star Shot	549	450	200
Star Wars	599	250	100
Sub Zero - Mortal K.	649	500	225
Tetrisphere	499	400	175
Top Gear Rally	499	350	150
Turok	499	300	125
Turok 2	549	450	200
Virtual Chess 64	599	500	225
V-Rally Edition '99	599	500	225
Waialae C.C Golf	549	450	200
Wargods	299	200	75
Wayne Gretzky 64	549	150	50
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave Race	299	250	100
WCW NWO Revenge	549	450	200
WCW NWO W.T	499	400	175
WWF Warzone	549	450	200
Wetrix	599	400	175
Wipeout 64	599	500	225
World Cup 98	549	450	200
Yoshis Story	579	500	225
Zelda 64	649	550	250

TILLBEHÖR

	nytt/ beg. /vi köper		
[illegible]	399	300	100
Antennkabel	199	150	50
Audiokabel, orginal	249	200	50
AV-kabel	149	100	20
Förlängningssladd 2m	99	50	20
Handkontroll,InterAct R	399	300	100
Handkontroll, original	299	200	50
Handkontroll, färgad	349	250	50
Handkontroll, turbo	249	150	50
Handkontroll, turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Minneskort (6 färger)	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, x4	299	200	100
Minneskort, x20	399	300	150
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler,Top Drive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	150	50
Rumble Pack +minne	299	250	100
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V-kabel	199	150	50

BEGAGNADE SPEL

Dark Rift

Doom 64

Duke Nukem 64

Extreme G

FIFA 99

FIFA 64

F1 Pole Position

Multi Racing Champ.

NBA Hangtime

NHL Breakaway 98

Star Wars

Wargods

Wayne Gretzky 3D

Yoshis Story

måndag-fredag 11.00-18.00

lördag 11.00-15.00

Butik
Postorder 08/150 600
Orderfax: dygnet runt 08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT

24 TIMMARS LEVERANS

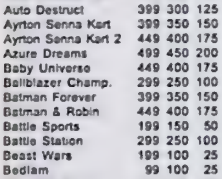
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

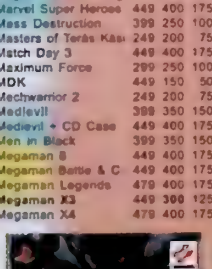
SPE

www.spelia.se

	nytt/	beg.	/vl köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	200	75
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	350	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanuts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	300	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50



Bugs Life	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
C H Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	99		25
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	349	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	99		25
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Couner Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	99		25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	99		25
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	300	125
Deathtrap Dungeon	449	250	100
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	250	100
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	99		25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Fox & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	200	75
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
Granstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	99		25
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
KKND	449	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	200	75
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Terás Kasi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175



Metal Gear Solid	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	99		25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	300	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	200	75
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosome	299	100	25
Pinball	99		25
Pinball 3D	299	200	75
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	80
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Pool Shark	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poyl Poyl	449	300	125
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	350	150
Red Alert Retaliation	449	350	150
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	200	75
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	150	50
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	250	100
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99		25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	100	25

Time Crisis + pistol	599	500	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Tressures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175

Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

Sveriges överlägset största sortiment av nya & begagnade spel

Vallhallavägen 36

Tekniska Högskolan

LIA

För kunder som besöker vår butik
kostar det 50 till 150:-(beroende på lager)
att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

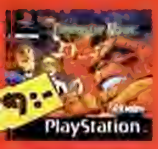
SPORTLOVSSPECIAL 99:-/st

Chill

Contra

Critical Depth

Crypt Killer



Fantastic Four

Ironman X/O

NBA Jam Extreme

Pitball

BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 600:-
Vi Säljer : 900:-

Tempest X3

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll,
kablar, demo cd & 1 års garanti.

NYA SPEL:

Cool Boarders 3

Crash Bandicoot 3

FIFA 99

Formula 1 98

NHL '99

O D T

Oddworld: Abes Exodus

Rival Schools

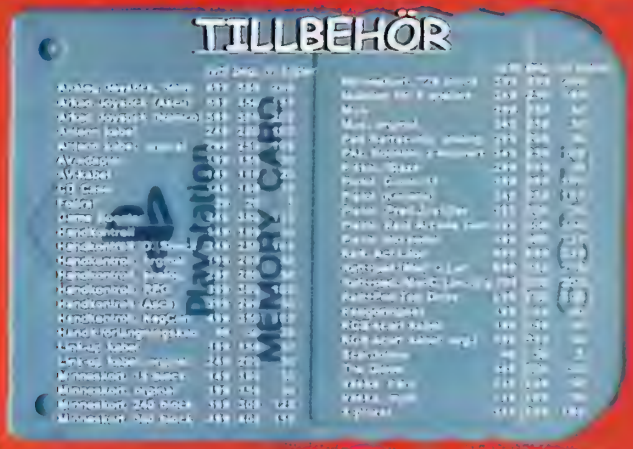
Spyro The Dragon

Tekken 3

Toca Touring Car 2

Tomb Raider 3

TILLBEHÖR



BEGAGNADE SPEL:

SPELIA är först i Sverige med playstationspel under 50-lappen

Actua Soccer Club Ed

Alundra

Deathtrap Dungeon

Forsaken

Incredible Hulk

Soccer Pro

Urban Enforcers

Lone Soldier

Megaman X3

NHL 97

Rapid Racer

Red Alert - U.S.S.R.

Ridgeracer Revolution

Test Drive 4

måndag-fredag 11.00-18.00
lördag 11.00-15.00

Butik
Postorder
Orderfax:

dygnet runt

08/150 600
08/150 700

688 Attack Sub	200	Cyborg Justice	300	Gunship	300	Micro Machin.Military	350	Real Monsters	350	Sylvester & Tweety	300
Aero the Acrobat	350	Dahna	200	Gunstar Heroes	300	Might & Magic	300	Red Zone	350	Syndicate	300
Adv. Batman & Robin	350	Daffy Duck in Hollyw.	350	Gynoug	150	MIG-29 Fighter Pilot	100	Revenge of Shinobi	150	T2-Arcade Game	50
Afterburner 2	100	Dark Castle	100	Hardball	150	Mighty Max	350	Rings of Power	50	T2-Judgement Day	200
Agassi Tennis	50	D.Robinson Basketb	250	Hard Drivin	200	Mike Ditka's Football	25	Rise of the Robots	200	Talespin	300
Air Diver	250	Davis Cup Tennis	150	Heavy Nova	250	MLBPA Baseball	250	Risk	350	Talmit's Adventure	250
Aladdin	300	Deadly Moves/Power	300	Herzog	150	Mr.Nutz	350	Ristar	350	Tazmania	250
Aleste	300	Decap Attack	100	Herzog Zwei	200	Monopoly	350	Risky Woods	25	Tazmania 2	250
Alex Kid in E.Caste	100	Desert Demolition	350	High Seas Havoc	350	Moonwalker	100	Road Blasters	250	Team USA Basketball	100
Alien 3	150	Desert Strike	100	Hit the Ice	300	Mortal Kombat	300	Road Rash	200	Techno Clash	300
Alien Soldier	350	Devilish	350	Hydlide	250	Mortal Kombat 2	350	Road Rash 2	250	Tecmo NBA Basketb	250
Alien Storm	100	Dick Tracy	250	Home Alone	150	Mortal Kombat 3	350	Road Rash 3	350	Terminator	100
Alisia Dragon	150	Dino Dinis Soccer	350	Hook	350	Mortal Kombat 3 Ult	350	Robocop 3	300	Test Drive 2-The Duel	350
Altered Beast	50	Dinosaurs for Hire	350	IMG Tennis	200	Muhamm Ali Boxing	50	Robocop vs Termin	150	Tetris	300
Andretti Racing	350	Disney Collection	350	Immortal	300	Mutant L. Footbal	150	Rock & Roll Racing	350	Theme Park	100
Animaniacs	350	DJ Boy	250	Incredible Hulk	150	Mutant L. Hockey	250	Rolo to the Rescue	200	Thunder Force 2	50
Another World	50	Doom Troopers	350	Int S Soccer Deluxe	250	Mystic Defender	50	Rocket Knight Adv.	200	Thunder Force 3	200
Aquatic Games	250	Double Clutch	350	Int.Tour Tennis	350	NBA Action '95	150	Samurai Showdown	250	Thunder Force 4	200
Arch Rivals	25	Double Dragon	200	Indiana Jones	100	NBA Jam	50	Second Samurai	350	Tick	300
Ariel Little Mermaid	300	Double Dragon 3	300	James Bond	250	NBA Jam T.E	100	Sensible Soccer	200	Tintin i Tibet	350
Arnold Palmer Golf	150	Double Dragon 5	250	James Pond	200	NBA Live '95	100	Shadow of the Beast	50	Tiny Toons	250
Arrow Flash	100	Dracula	300	James Pond 2	50	NBA Live '96	100	Shadow of the B. 2	100	Tiny Toon All Stars	150
Art Alive	100	Dragon	350	James Pond 3	350	NBA Live '97	350	Shadow Dancer	250	Toe Jam & Earl	200
Asterix	350	Dragon's Fury	150	Jewel Master	250	NBA Showdown	150	Shaq Fu	350	Toe Jam & Earl 2	350
Asterix 2	350	Dragon's Fury 2	300	Jimmy White Snooker	350	NHL All S.Hockey '95	250	Shining in Darkness	200	Top Gear 2	300
Atomic Robokid	200	Dr Robotniks	350	Joe & MacCaveman	300	NHL Hockey	150	Shining Force	350	Toughman Boxing	350
Atomic Runner	25	Dungeons & Dragons	100	J.Madden Football	50	NHL Hockey '94	50	Shining Force 2	650	Toxic Crusaders	300
ATP Tennis	350	Dynamite Duke	350	J.Madden Footb '92	25	NHL Hockey '95	50	Shinobi 3	150	Toy Story	300
Austr. Rugby League	350	Dynamite Headdy	300	J.Madden Footb '93	25	NHL Hockey '96	100	Side Pocket	100	Trouble Shooter	200
Back to the Future 3	50	Dyna 2	350	J.Madden Footb '94	25	NHL Hockey '97	250	Skeleton Krew	350	True Lies	300
Balls Jacks	300	EA Hockey	50	J.Madden Footb. '95	25	NHLPA Hockey '93	50	Snitchin'	350	Turbo Outrun	300
Ballz 3D	50	EA Double Header	25	J.Madden Footb '96	25	N. Mansell Racing	350	Skorchen & Odjurer	350	Truxton	50
Barkley Basketball	350	Earthworm Jim	150	J.Madden Footb. '97	50	Nobunga's Ambition	350	Slaughter Sport	300	Turrican	25
Bart's Nightmare	350	Earthworm Jim 2	200	J.Montana Football	25	Normy's Beach B.O.	200	Slime World	250	Turtles	300
Bart vs S.Mutants	300	Ecco the Dolphin	50	J.Montana Football 2	100	Olympic Gold	200	Smash T.V	300	Turtles-Tournament F.	350
Batman	200	Ecco the Dolphin 2	150	J.Montana Football 3	250	Olympic S.Games	350	Smurfs	350	Twin Hawk	200
Batman Returns	150	El Viento	200	Jordan vs Bird	200	Onslaught	300	Snake Rattle & Roll	350	Two Crude Dudes	300
Batman Forever	350	Elitserien '95	25	Judge Dredd	350	Outrunners	350	Soleil	100	Ultimate Soccer	50
Battle Ship	400	Elitserien '96	25	Jungle Book	350	Oozo	350	Sonic	100	Uncharted Waters	350
Battle Squadron	250	E. Holeyfield Boxing	100	Jungle Strike	50	Outrun	200	Sonic 2	100	Universal Soldier	300
Battle Toads	200	Empire of Steel	200	Jurassic Park	100	Outrun 2019	250	Sonic 3	400	Urban Strike	25
Berenstein Bear Adv.	350	Eswat	50	Jurassic Park 2	350	Pacmania	250	Sonic 3D	350	Vectorman	50
Bill Walsh Coll.Footb.	350	Eternal Champions	100	Jurassic Park-Lost W	350	Pagemaster	350	Sonic Compilation	350	Virtua Fighter 2	200
Bimini Run	300	Euro Club Soccer	50	Justice League T.F	350	Paperboy	200	Sonic Spinball	300	Virtua Racing	200
Blades of Vengeance	300	Ex-Mutants	300	KaGeKi-Fists of Steel	250	Paperboy 2	350	Sonic & Knuckles	350	Virtual Bart	350
Blaster Master 2	350	F1 Domark	50	Kawasaki Bike Chall	350	Pelé Soccer	25	Space Harrier 2	200	Volleyball	200
Bloodshot	350	F-117 Night Storm	350	Kid Chameleon	100	Pelé Soccer 2	350	Sparkster	300	VR Troopers	350
Body Count	250	F-15 Strike Eagle	350	King of the Monsters	250	Pete Sampras Tennis	50	Speedball 2	25	Wardner Forest	250
Bonanza Bros	100	F-22 Interceptor	50	King's Bounty	300	P. Sampras T. '96	200	Spiderman	200	Warlock	400
Boogerman	300	Faery Tale Adventure	50	Klax	250	PGA European Tour	250	Spiderman & X-men	300	Warpspeed	300
Bubba & Stix	150	Fantasia	200	Krusty's S.Funhouse	250	PGA Tour Golf	25	Splatterhouse 2	350	Warsong	350
Bubble & Squeak	350	Fantastic Dizzy	200	Landstalker	350	PGA Tour Golf 2	25	Splatterhouse 3	350	Wayne Gretzky Hock.	400
Bubsy the Bobcat	300	Fatal Fury	200	Last Battle	200	PGA Tour Golf 3	250	Spot Goes to Hollyw.	150	Where in T. is C.S?	50
Bubsy the Bobcat 2	350	Fatal Fury 2	250	Lawnmower Man	350	PGA Tour Golf '96	250	Star Control	150	Where in W. is C.S?	350
Buck Rogers	50	Fatal Labyrinth	100	Legend of Galahad	100	Phantasy Star 2	200	Stargate	100	Wimbledon Tennis	250
Budokan	350	Fatal Rewind	100	Lemmings	250	Phantasy Star 3	200	Starflight	100	Winter Challange	50
Bugs Bunny	350	Ferrari G.P Challange	300	Lethal Enforce pistol	350	Phantasy Star 4	550	Star Trek-Deep Space	100	Winter Olympics	100
Bulls vs Blazers	100	Fever Pitch Soccer	350	Lethal Enforcers 2	350	Phantom 2040	350	Stormlord	250	Wiz & Liz	250
Bulls vs Lakers	100	FIFA Soccer	50	LHX Attack Chopper	50	Pinball	50	Story of Thor	350	Wonderboy 3	200
Buster D. Boxing	100	FIFA Soccer '95	100	Lemmings - Tribes	350	Pinnochio	350	Streetfighter 2-Ch.E.	250	Wonderboy 5	150
Caliber 50	300	FIFA Soccer '96	150	Light Crusader	50	Pitfall	100	Street Smart	250	World Champ.Socc 2	250
California Games	200	FIFA Soccer '97	250	Lion King	200	Pit Fighter	200	Streets of Rage	150	World Class Leaderb.	300
Cannon Fodder	350	Fire Shark	250	Lost Vikings	350	Pop & Twinbee	350	Streets of Rage 2	250	World Cup Italia '90	50
Captain America	200	Flashback	100	Lotus Turbo Chall.	250	Populous	50	Streets of Rage 3	300	World Cup USA '94	150
Castlevania	200	Flicky	200	Lotus 2 Recs	250	Populous 2 (2 Tribes)	50	Street Racer	350	World Heroes	350
Castle of Illusion	100	Flink	350	M1 Abrams Battletank	200	Power Monger	50	Strider	50	World of Illusion	200
Centurion	300	Flintstones	350	Marble Madness	100	Power Rangers	350	Strider 2	50	World Series Baseb.	350
Chakan	250	Forgotten Worlds	100	Mario L. Hockey	25	Power Rangers 2	350	Subterrania	350	World Trophy Soccer	250
Champion Bowling	350	Gaires	200	Marko's Magic Soccer	100	Predator 2	150	Summer Challange	100	Worms	350
Chiki Chiki Boys	150	Gain Ground	200	Marsupilami	200	Premier Manager '97	350	Sunset Riders	200	Wrestle War	200
Chuck Rock	150	Galaxy Force 2	100	Maui Mallard-Donald	200	Primal Rage	250	Super Battletank	350	Wrestlemania	25
Chuck Rock 2	300	Garfield	150	Maximum Carnage	350	Prince of Persia	250	Super Hang On	200	WWF-Raw	350
Classic Collection	350	Gauntlet 4	350	McDonald's T. Island	250	Probotector/Contra	300	Super Kick Off	100	WWF-Royal Rumble	250
Clayfighter	350	General Chaos	250	Mega Bomberman	350	Pro Quarterback	250	Superman	200	Yu YU Hokusho 2	350
Cliffhanger	250	Generations Lost	50	Mega Games 1	350	Psycho Pinball	350	Super Monaco GP	150	Xenon 2	150
Columns	250	G.Foreman Boxing	100	Mega-lo-Mania	25	Pugsey	250	Super Monaco GP 2	150	X-men	350
Combat/Battle Cars	300	Ghostbusters	150	Mega Panel	250	Quackshot-Donald D	200	Super Off Road	250	X-men 2	350
Comix Zone	100	Ghouls & Ghosts	100	Mega Swiv	350	Quad Challenge	350	Super Real Basketball	150	Zero Tolerance	100
Cool Spot	200	Global Gladiators	200	Mega Turrican	350	Radical Rex	300	Super Skidmarks	350	Zero Wing	150
Corporation	50	Gods	100	Monster	200	Raiden Trad	250	Super Streetfighter 2	350	Zoot	50
Cosmic Spacehead	350	Golden Axe	150	Mortal	300	Rainbow Island	250	Super Thunder Blade	150	Zombies Ate My N.	100
Crack Down	150	Golden Axe 2	150	Mickey Mania	200	Rambo 3	250	Super Wrestlemania	50	Zoom	150
Crueball-Twist Flipper	100	Golden Axe 3	250	Micro Machines	350	Rampart	350	Sword of Sodan	250		
Curse	250	Grand Slam Tennis	25	Micro Machines 2	350	Rastan Saga 2	250	Sword of Sodan 2	300		
Cutthroat Island	350	Greendog	150	Micro Machines '96	350	RBI Baseball '94	250	Sword of Vermillion	200		
Cyberball	150	Grind Stormer	350								

LIA

REA — SUPER NINTENDO — REA

Actraiser	50	FIFA Soccer '97	350	NBA Live '97	250	Super Battletank	50
Addams Family	200	Final Fantasy-M.Quest	550	NHLPA Hockey 93	50	Super Battletank 2	300
Addams Family V.	350	Final Fight	150	NHL Hockey 94	100	Super Bomberman	300
Aero the Acrobat	350	Flashback	100	NHL Hockey '95	100	Super Bomberman 2	350
Aladdin	350	Flintstones	350	NHL Hockey '96	200	Super Double Dragon	200
Alien 3	200	Foreman for Real	150	NHL Hockey '97	300	Super Dropzone	350
Animaniacs	350	Fun & Games	300	Nigel Mansell Indy Car	350	Super Empire Strikes	350
Another World	50	F-Zero	100	Nigel Mansell Racing	350	Super Gameboy	350
Ardy Lightfoot	350	Ghoul Patrol	350	Olympic S. Games	350	Superman	150
Art of Fighting	350	Ghouls & Ghosts	150	Oscar	350	Super Mario All Stars	200
Asterix	300	Gods	150	Pac - Attack	350	Super Mario Kart	350
Asterix & Obelix	350	Goof Troop	350	Pac in Time	350	Super Mario World	300
Axelay	150	Great Circus Mystery	350	Pagemaster	250	Super Metroid	350
Barkley Shut Up Jam	100	Hole in One Golf	200	PGA Tour Golf	200	Super Morph	200
Batman Forever	350	Hook	350	PGA Tour Golf '96	250	Super Off-Road	350
Battleclash	50	Illusion of Time/Gaia	250	Pilotwings	150	Super Punch Out	350
Battle Toads vs D D	200	Incredible Hulk	350	Pinball Dreams	350	Super R-Type	50
Battletoads Battlem.	350	Indiana Jones Adv	350	Pinball Fantasies	350	Super Soccer	100
Beavis & Butthead	350	Int Superstar Soccer	250	Pinocchio	350	Super Star Wars	300
Beauty & the Beast	350	Int. Superstar S DL	300	Pitfall	200	Super Streetfighter 2	350
Best of the Best	50	Jimmy C. Tennis	200	Plok	[illegible]	Super Sviw	200
Biker Mice from Mars	350	Joe & Mac	250	Pocky & Rocky	200	Super Tennis	100
Biometal	350	J.Madden Football '93	150	Pocky & Rocky 2	350	Super Turrican	350
Blackhawk	250	J Madden Football '94	200	Populous	350	Syndicate	350
Blazing Skies	200	J.Madden Football '95	200	Populous 2	350	Terranigma	350
B O.B	100	Judge Dredd	200	Power Drive	200	Tetris Attack	350
Boogerman	150	Junglebook	350	Power Rangers	350	Tetris & Doctor Mario	350
Breath of Fire 2	600	Jurassic Park	150	Prehistorik Man	200	Theme Park	350
Brett Hull Hockey	150	Jurassic Park 2	350	Primal Rage	350	Tintin i Tibet	300
Bubsy the Bobcat	100	Justice League	350	Prince of Persia	250	Tiny Toon Adventures	350
Bubsy the Bobcat 2	350	Kick Off	50	Prince of Persia 2	350	Tiny Toons TV Sports	350
Bugs Bunny	350	Kick Off 3	350	Punch Out	300	Timon & Pumbaa	350
Cannon Fodder	350	Killer Instinct	[illegible]	Putty	150	Top Gear	300
Carrier Aces	350	King Arthur's World	[illegible]	Putty Squad	350	Total Carnage	350
Castlevania 4	150	Kirby's Dreamcourse	[illegible]	Puzzle Bobble	350	Toy Story	350
Castlevania 5	300	Kirby's Funpack	350	[illegible]	150	Troddlers	150
Chessmaster	350	Krusty's S. Funhouse	150	Return of the Jedi	[illegible]	Troy Aikman Football	100
Choplifter 3	200	Lagoon	150	Rise of the Robots	150	True Lies	350
Chuck Rock	350	Lawnmower Man	300	Rival Turf	200	[illegible]	350
Clayfighter	200	Last Action Hero	250	RoadRunner DeathVR	250	[illegible]	350
Clayfighter 2	350	Legend	200	Robocop vs Terminator	350	Turtles 4	250
Claymates	150	Lemmings	200	Rock & Roll Racing	150	Turtles Tourn. Edition	350
Cliffhanger	200	Lemmings 2	350	Saturday Night Slammasters	150	[illegible]	350
Cool Spot	250	Lion King	250	Scope inkl. 6st spel	[illegible]	U.N. Squadron	150
Cutthroat Island	350	Lord of the Rings	350	Sea Quest	100	Utopia	350
Daffy Duck	350	Lost Vikings	[illegible]	Secret of Evermore	350	Val d'Isere Champ.	200
Darius Twin	150	Lucky Luke	[illegible]	Secret of Mana	550	[illegible] Soccer	250
Demolition Man	300	Magic Sword	[illegible]	Sensible Soccer	100	Vortex	100
Desert Fighter	350	Mario Kart	[illegible]	Side Pocket	150	Warlock	350
Desert Strike	250	Mario Paint + mus	350	Sim City	150	Warpspeed	150
Dino Dini's Soccer	350	Marvel's Heroes War	350	Sim City 2000	350	Waterworld	350
Donkey Kong Country	250	Mask	350	Shadowrun	200	Winter Olympics	100
Donkey Kong C. 2	350	Maui Mallard-[illegible]	350	Shaq Fu	350	World Cup Striker	350
Donkey Kong C. 3	350	Maximum Carnage	[illegible]	Sky Blazer	100	World Cup USA '94	100
Doom	300	Mechwarrior	350	Smash TV	[illegible]	World League Basket	50
Double Dragon 5	200	Megaman X	350	[illegible]	350	World Master Golf	200
Dracula	350	Megaman X3	350	Soul Blazer	350	Worms	350
Dragon	250	Mickey Mania	350	Sparkster	350	Wrestlemania	150
Dragon's Lair	50	Micro Machines	350	Spiderman vs X-men	350	Wrestlemania 2	350
DSV Seaquest	200	Mighty Max	150	[illegible]	350	X-Zone	100
Earthworm Jim	350	Mortal Kombat	150	Stargate	250	Yogi Bear	350
Earthworm Jim 2	350	Mortal Kombat 2	300	Star Trek S. Academy	350	Yoshi's Island	250
Eek the Cat	300	Mortal Kombat 3	350	Starwing	100	Yoshi's Safari /scope/	350
Equinox	150	Mortal Kombat 3 Ult	350	Streetfighter 2	150	Young Merlin	200
ESPN Baseball T.	50	Ms Pac-Man	350	Streetfighter 2 Turbo	300	X-men	350
Exhaust Heat	300	NBA Jam	250	Streetfighter 2 Alpha	350	Zelda 3	250
Fever Pitch Soccer	350	NBA Jam T.E	300	Street Racer	[illegible]	Zero the Kamikaze	350
FIFA Soccer	[illegible]	NBA Live '95	[illegible]	Stunt Race FX	[illegible]	Zombies ate My N.	250
FIFA Soccer 96	200	NBA Live '96	200	Sunset Riders	[illegible]	Zoop	350

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

SUPER NINTENDO -paketet

Maskin, 5 hemliga spel & en extra handkontroll

Presentkort

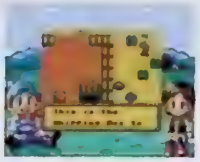
SPELIAS PRESENTKORT
Presenkortet köpes på valfritt belopp & gäller på obegränsad tid

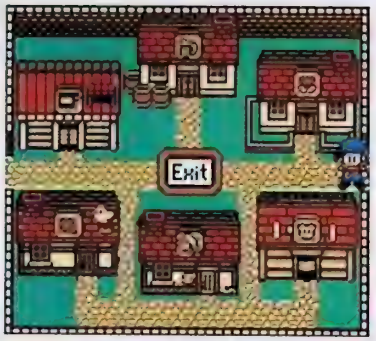
måndag-fredag — lördag

Butik Postorder 11.00-18.00 11.00-15.00 **08/150 600**

Orderfax dygnet runt 08/150 700

SPELTYP — Simulator
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Natsume
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT — Super NES





Harvest Moon går ut på att styra en bonde genom livets hårda skola. Vilket är betydligt roligare än det låter.

Harvest Moon

När bondsimulatorn *Harvest Moon* släpptes till Super NES för lite drygt ett år sedan var det mycket välkommet. Trots att Game Boy-versionen lät vänta på sig är det bara att konstatera att konceptet verkar vara som gjort för en portabel konsol.

Det enda som är lite trist är att *Harvest Moon* i sitt nya utförande inte är riktigt lika komplicerat som på Super NES. Datingsituationerna är som bortblåsta, världen är mindre och utflykterna i staden eller i skogen existerar inte, vilket är lite trist.

Fortfarande gäller det dock att odla, vattna, hugga och slita. Djurskötseln är, precis som jordbruket, likadan. Gräs måste odlas och sparas som foder inför vintern. Säsongerna skiftar och nya grepp för att hålla farmen igång måste övervägas. Att hålla sig med djur under vinterhalvåret är livsviktigt. Kor och höns är det som finns till hands. Höns ger ägg som blir till kycklingar. Kor ger mjölk som kan säljas.

Men det är ändå jordbruket som står för de mest lukrativa affärerna. För att bedriva jordbruk på ett så bra sätt som möjligt gäller det att vara metodisk och inhandla de nödvändiga redskap som finns att köpa i staden. Där går det även att handla frön, mat och diverse tjänster. En tjänst som är vital är att be snickaren bygga ut huset. En relativt dyr process, men som i längden skänker ett enormt välbefinnande. *MJ*

PASSAR PÅ GAME BOY

Det kul att se att vissa koncept är som gjorda för Game Boy. *Harvest Moon* kammar hem pluspoäng efter pluspoäng på Nintendos portabla färgkonsol. Det enda som känns lite trist är att många av de roligaste inslagen från Super NES-versionen har plockats bort. Fast dem saknar man egentligen bara om man har spelat originalet.

Det är dock kul att man kan välja mellan pojke och flicka och vilken typ av husdjur man tycker bäst om och vill sköta. Men bäst av allt är link-funktionen som tillåter två spelare att byta djur, foder och annat gott med varandra.

Harvest Moon är det perfekta spelet att bära med sig överallt. Här finns det alltid saker att göra. En bondes liv står aldrig stilla.

Martin 86

GRAFIK 84
Tydligt och funktionellt, men räkna inte med några överraskningar.

SPELBARHET 85
Det finns många roliga pyssel och knåp, men även ett par monotona element som blir lite tröttsamma i längden.

TOTALT
Lättförståeligt, intressant och sannerligen charmigt.

87

LJUD 80
Sparsamma toner som håller humöret uppe, även om de kan bli lite enformiga.

UTMANING 90
Det saknas ett par element från Super NES-versionen, annars är allt på topp. Och det håller länge.

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Victor
UTVECKLARE — Pack in Soft
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Februari
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Legend of the River King

Lillasyster har blivit sjuk och det enda som kan rädda henne är en legendarisk fisk som vilar djupt nere i den stora sjön. Plocka fram dragen och spöet, för nu ska det fiskas som aldrig förr.

Precis som Harvest Moon introducerar Legend of the River King en helt ny typ av genre. Även om bonde och fiskare inte är två identiska yrken finns det likheter mellan de båda äventyren. I Legend of the River King är naturligtvis fiske i fokus, men det här spelet är trots det mer som ett rollspel och är på så sätt mer komplicerat än Harvest Moon.

I början ligger allting på nybörjarnivå. Det känns som att huvudpersonen är lite bakom flötet, men han lär sig snabbt. För fiskelivet är en hel vetenskap och det är inte bara valet av drag och bete som är de stora problemen. Omkring staden finns det mängder av vilda djur som helt utan anledning ger sig på spelets hjälte. Då börjar en primitivt textstyrd kampsekvens som förhoppningsvis resulterar i nya erfarenhetspoäng. Det gäller även att bekanta sig med ortsbefolkningen, inhandla nya redskap och prata med fiskeeremiter. Att köpa och äta mat är även det viktigt när kroppspoängen är nära att sjunka till botten.

I Legend of the River King finns det fyra stora banor som bjuder på flera överraskningar. Den första fungerar som en plantskola där grunderna lärs ut i tur och ordning. Allt är inte helt uppenbart, så viss efterforskning krävs. Och det är lite av spelets charm. *MJ*

VATTENTÄT SPELIDÉ

Att blanda fiske med RPG låter kanske som en lite för udda kombination. Men så är verkligen inte fallet med *Legend of the River King*. Det är visserligen inte lika spännande som *Link's Awakening* eller *Mystic Quest*, men det har både charm och lång livslängd. Det som känns bra med spelet här dess funktionella sätt att ta vara på Game Boys kapacitet. Likt *Harvest Moon* är det här ett spel att återvända till efter ett par timmars paus eller streckspela det i en hel dag. Strykan sitter i variationen och de små äventyrsinslagen som när som helst kan dyka upp. Och att addera till ett litet *Tamagotchi*-inslag med fiskuppfödning gör inte spelet sämre.

Legend of the River King är en vattentät liten historia som absolut kommer att tilltala den som vill ha en bärbar liten vän. En vän som inte ger upp i första taget och som simmar lugnt.

Martin 87

GRAFIK 84	SPELBARHET 89	TOTALT
Det är kul med spel som tar vara på Color Game Boys möjligheter.	Originell och väldesignad kontroll skapar ett fräscht helhetsintryck.	Ett nyskapande, nöjsamt fiskespel för alla.
LJUD 85	UTMANING 88	**85**
Trivsamma kompositioner håller fiskelyckan på topp.	Mycket pyssel och sedvanlig rollspelstaktik håller spelet flytande.	

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Take 2
UTVECKLARE — DMA
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Spacestation:

Det var ett tag sedan DMA utannonserade *Spacestation: Silicon Valley* och under utvecklingen har de adderat ännu fler intressanta inslag. Resultatet är ett spel utöver det vanliga. Vad annars?

Det här är ett spel som har så mycket att bjuda på att man nästan blir förvirrad. *Spacestation: Silicon Valley* är ett säreget äventyr som utspelar sig på en rymdstation som har befunnit sig ute i rymden sedan tidernas begynnelse. Rymdstationen hotar människornas välbefinnande så därför anlitas hjälten Dan Danger för att få situationen under kontroll. När han nästan har nått sitt mål krockar Dan Danger och hans hjälprobot med rymdskräp och kraschar rakt ner i ett kärleksmöte mellan en artificiell hund och ett får. I samma veva slås Dans robot sönder och samman och endast ett litet chip blir kvar. Detta chip kan bara få liv genom att ta över den artificiella fauna som finns på rymdstationen. Och så börjar äventyret.

Spacestation: Silicon Valley har vissa likheter med ett gammalt Commodore 64-spel som hette *Paradroid*. Där gällde det, liksom i *Spacestation: Silicon Valley*, att ta över andra robotar för att komma vidare. *Paradroid* var inte i närheten så komplicerat och underhållande som DMA:s senaste kreation, men det är roligt att ett så gammalt koncept kan få leva vidare.

Rymdstationen är uppdelad i fyra distinkta zoner. Den första, Europa, är bebodd av möss, rävar och får. Alla dessa djur har sina egna färdigheter och attribut som måste användas för att man ska kunna ta sig vidare. På varje nivå ska ett visst antal bestämda uppdrag slutföras, men det går givetvis att utforska banorna helt på egen hand. Som i alla spel ter sig de första uppdragen lite banala och enkla, men längre fram blir de otroligt svåra.

Spacestation: Silicon Valley präglas av humor och komiska inslag som lyfter fram handlingen i ett harmoniskt tempo. Det är inte ett överdrivet stressigt spel så man kan ta det lugnt när man vallar fåren, slår ut reaktorerna och sprutar vatten med de artificiella elefanterna.

Djuren och de varierande uppdragen är definitivt spelets mest intressanta och originella inslag.

Som vanligt när det handlar om spel som har utvecklats av DMA gäller det att ta hänsyn till att vissa behov inte uppfylls. Det originella kommer nog alltid att prioriteras framför det audiovisuella. Grafiken är dock något utvecklad sedan *Body Harvest*. Vissa effekter glänser, även om det inte rör sig om några storslagna visuella upplevelser. Musiken är däremot relativt tilltalande. Den har ett speciellt groove som är riktigt svängigt. Fast slingorna har ändå inte förmågan att fastna.

Kanske skulle DMA må bra av att producera ett riktigt traditionellt spel, som inte går ut på att man ska ta hjälp av olika typer av fordon eller djur.

Spacestation: Silicon Valley levererar en kul dos med udda inslag, pyssel och humor. Äventyret har dessutom en charm som gör att det är svårt att hålla sig borta från det, vilket också driver alltiing framåt. Alla varierande uppdrag som kan klaras på så många olika sätt gör att spelet håller även när banorna sedan länge är utforskade.

MJ

DMA KAN MAN LITA PÅ

Det är en fröjd att veta att vissa speltillverkare har modet och kompetensen att konsekvent släppa originella spel. Med *Grand Theft Auto* skapade de en våldsam debatt, och många glömde spelets genuina upplägg och originalitet. Även deras förra Nintendo 64-spel *Body Harvest* hade också innovativa inslag. För att inte tala om *Lemmings*, som Psygnosis tog åt sig äran av, men som faktiskt utvecklades av DMA. Kort sagt är de medvetna om att man måste producera spel som sticker ut och när de gör det hånar de samtidigt alla simpla plagiat som finns där ute i det oändliga spelbruset.

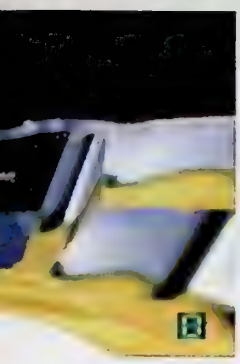
Spacestation: Silicon Valley har det där lilla extra, men det har inte så pass mycket att det klättrar upp och placerar sig bland de riktigt stora gossarna. Men originellt och roligt är det. Det råder det inga tvivel om.

Martin 86

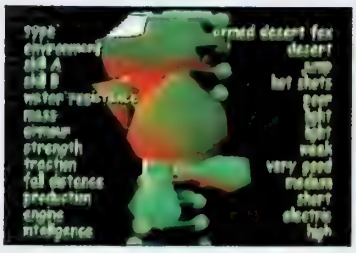
SMART OCH GENOMTÄNKT

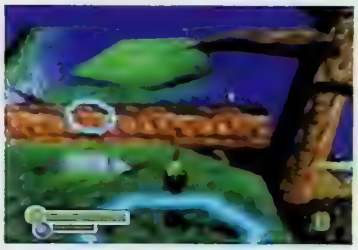
TV-spelsvärlden behöver fler okommersiella och alternativa speltillverkare som skotska DMA. De har betytt väldigt mycket för de mer strategiska äventyrens utveckling och jag har aldrig blivit besviken på något av deras spel. Fast samtidigt är det bara Lemmings som verkligen har fått mig fängslad. Både *Body Harvest* och *Spacestation: Silicon Valley* är väldigt smarta och genomtänkta spel, men samtidigt lite för fula och lite för udda för sitt eget bästa. DMA gör ett lysande arbete med att föra den här genren framåt, men kanske skulle de må bra av att försöka producera ett riktigt snyggt och traditionellt spel. Som inte går ut på att man ska ta hjälp av olika typer av fordon eller djur.

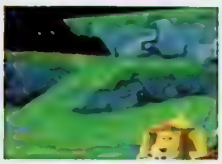
Tobias 85

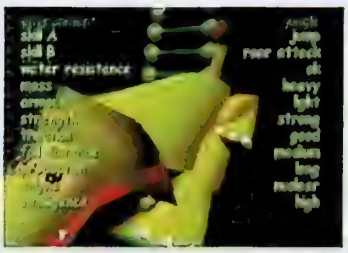


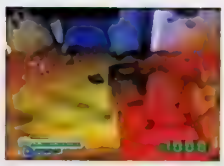
Silicon Valley

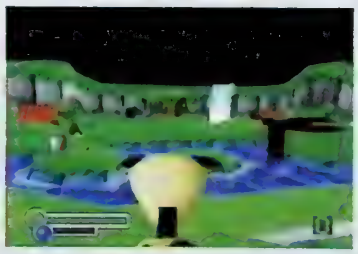


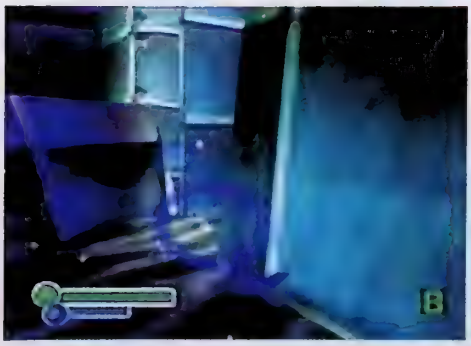






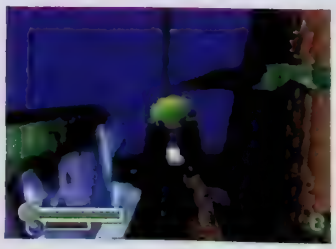






Det finns gott om fårskallar i DMA:s senaste spel.

Det finns gott om komiska inslag i *Spacestation: Silicon Valley*. De torra skämten bara rasar in och de banala situationerna likaså.

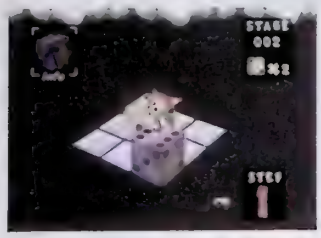


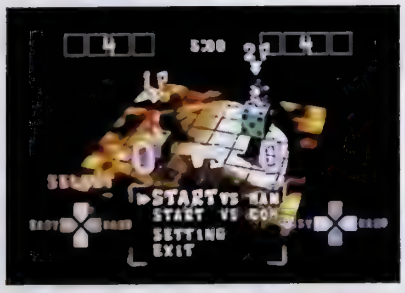
GRAFIK	SPELGLÄDJE	TOTALT
78	85	
DMA har aldrig utmärkt sig rent visuellt. Men designen är okej.	Pedagogiska, intressanta och nyskapande idéer.	Ett typiskt DMA-spel. Med allt vad det innebär.
LJUD	**LIVSLÄNGD**	**85**
79	88	
Musiken passar in, men är ingenting man kommer ihåg.	Flera valmöjligheter gör att spelets livslängd ökar.	

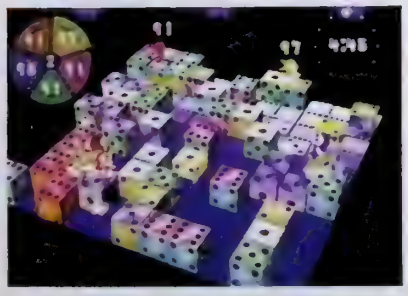
SPELTYP	Pussel
UTGIVARE	Sony
UTVECKLARE	Shift
DISTRIBUTION	Egmont
SLAPPS	Ute nu
SPELARE	1 – 5
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	

Devil Dice

Pusselplågan *XI* har legat på de japanska topplistorna hur länge som helst. Nu kommer den europeiska versionen *Devil Dice*. Tärningar ska placeras i rätt ordning, och hjärnan måste arbeta på högvarv.







Det kluriga pusselspelet *Devil Dice* föddes tack vare Sonys Yaroze. Shuichi Yano köpte den något begränsade utvecklingsmaskinen och testade flera olika spelkoncept på den. Han bestämde sig till slut för att utveckla ett pusselspel och 1996 lyckades Shuichi Yamo övertyga Sony i Japan att ge honom pengar till utvecklingen av spelet. Samtidigt började han att samarbeta med producenten Hiroyuki Kotani. Tillsammans grundade de spelhuset Shift och *Devil Dice* är deras första spel.

Shifts ambition har varit att försöka hålla spelet på en så enkel nivå som möjligt. Det ska vara tillgängligt för alla och det ska inte krävas någon teknisk eller visuell spelvana. I efterhand är det bara att konstatera att de har lyckats, för *Devil Dice* är både enkelt och roligt.

Det går ut på att placera sexsidiga tärningar bredvid varandra och genom att matcha deras siffror få bort dem och komma vidare. Ettorna går inte att få bort genom att placera dem bredvid varandra. De går endast att bli av med genom att kombinera siffran när andra nummer tas bort. För att få bort tvåor krävs det två av samma sort bredvid varandra, för att ta bort treor behövs det tre, och så vidare. Den svåraste kombinationen är alltså sexor då det krävs sex tärningar intill varandra. Ju högre tal desto mer poäng och för att bli riktigt bra i *Devil Dice* gäller det att använda sig av kombinationer. När väl tärningarna elimineras går det att dra dit tärningar med samma siffra på ovansidan och skapa kraftiga kombinationer som ger hutlösa poäng.

Det finns fyra olika typer av spelval i *Devil Dice*: Trial Mode, Battle Mode, War Mode och Puzzle Mode. War Mode är en blandning av det unika konceptet och Hudsons *Bomberman*. Allting fungerar väldigt bra, är underhållande och tillåter inte mindre än fem spelare samtidigt.

MJ

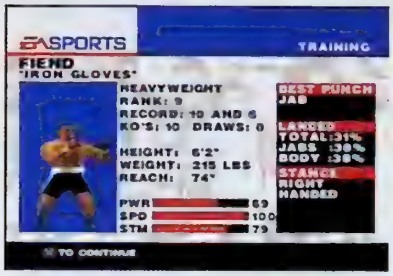
MENTAL STYRKETRÄNING

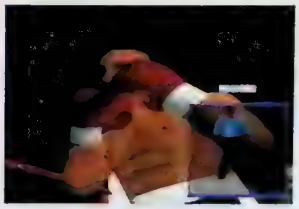
Det som jag gillar med *Devil Dice* är främst upplägget, som fungerar som en slags terapi när man känner stress eller inte kan sluta tänka på ett problem. *Devil Dice* rensar hjärnan från trubbel och är samtidigt en produkt som håller hög kvalitet. Grafiken är ren och snygg, laddningstiderna minimala och musiken så pass tidsenlig och väl genomförd att det är en fröjd att sitta och lyssna igenom den i musikmenyn.

Devil Dice kanske inte är det mest nyskapande pusselspelet jag har spelat , *Kula World* är exempelvis bättre, men det har tillräckligt många kvaliteter för att alla pusselentusiaster borde hitta någonting de gillar.

Martin 85

GRAFIK	82	SPELBARNET	88	TOTALT	
Ren, tydlig och funktionell.		Lättförståeligt och väl sammansatt.		Ett gediget litet pusselspel. Tärningen är kastad.	
LJUD	87	UTMANING	80		83
Bra klubbsoundtrack med den rätta känslan.		Kanske inte så svårt som man skulle kunna önska.			





SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Electronic Arts
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Knockout Kings '99

Utbudet av boxningsspel är inte överdrivet stort. Electronic Arts ger sig in i ringen med *Knockout Kings '99*.

I den lilla tradition som trots allt finns för boxningsspel har alltid dragningen åt simulatorhållet varit den vanligaste. *Knockout Kings* är inget undantag och Electronic Arts följer dessutom sin egen sportspelslinje med licenser, riktiga idrottsmän och massor av äkta faktabakgrund. Spelet är en riktig guldgruva för boxningsentusiaster med hela 38 riktiga mästare från olika tidsepoker och viktklasser. Eller vad sägs om namn som Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard, Floyd Patterson, Sonny Liston, Ken Norton, Jack Dempsey, Joe Louis, Leon Spinks och Rocky Marciano.

Givetvis kan man även designa sin egen karaktär, både till egenskaper och utseende, som man sedan kan utveckla i Career Mode som är precis vad det låter som; en boxares väg mot framgång eller fall genom ett antal matcher av stigande svårighetsgrad med träningspass inlagda mellan matcherna där man kan förbättra fysik och teknik och ett rankingsystem som man måste klättra i för att slutligen få en match om VM-titeln.

Sin vana trogen har Electronic Arts förlagt matcherna till riktiga areor och spelet kommenteras hela tiden av välkända domare, tränare och sportkommentatorer.

Boxarna har tillgång till ett hyfsat utbud av jabbar, slag och blockeringar, man kan till och med ta till ojusta metoder som fasthållning och slag under bältet. Kontrollen är dock aningen komplicerad och definitivt inte självinstruerande. Strävan efter realism har gjort själva boxandet till en komplicerad process som kräver inlärning av en lång rad knappkombinationer och kontrollen är dessutom lite långsam och seg. Det är en mycket lång väg att gå om man ska hitta en rytm och lyckas få Muhammad Ali att dansa som en fjäril och sticka som ett bi.

Förutom Career Mode kan man välja att spela enstaka matcher eller att träna. Och här går det utmärkt att testa hur mycket en mellanviktslegend som Sugar Ray Leonard har att hämta mot biffar som Larry Holmes och Lennox Lewis, vilket är kul även om realismen får stå tillbaka lite. *JS*

INGEN INGO

Självklart måste man bli besviken när Electronic Arts fyllt ett spel med alla tiders största boxningsnamn och vår egen mästare Ingemar Johansson, tungviktskungen från 1958, inte får vara med. Jag menar, vem sjutton minns Virgil Hill eller Earnie Shavers?

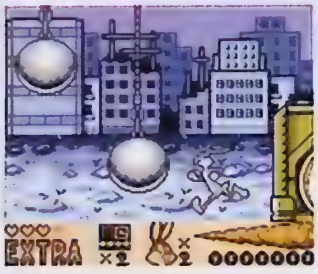
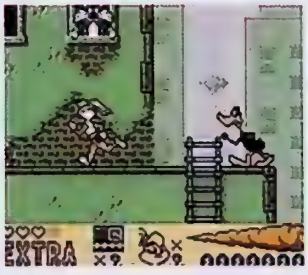
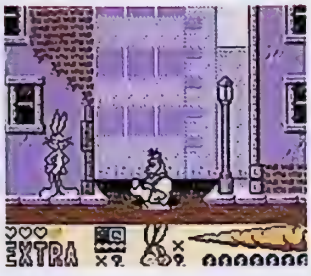
Annars har väl Electronic Arts i stort sett gjort ett bra jobb med att konstruera en så verklighetstrogen boxningssimulator som möjligt. Mängder av riktiga boxare, realistiska funktioner, massor med boxningsinformation och rika valmöjligheter. Det tråkiga är bara att man måste vara en riktig boxningsfantast och dessutom utrustad med stor envishet och stort intresse den här typen av sportrollspel för att kunna uppskatta allt det där. Boxning är en sport med mycket taktiska och strategiska inslag och simulerad boxning är nämligen en tämligen långsam och tålamodskrävande sysselsättning. Ger man spelet tid att växa blir man belönad men den som letar efter snabb och hård action bör leta någon annanstans.

Jonas 71

GRAFIK 75	SPELBARHET 60	TOTALT
Platta backgrunder och lite blockigt men snyggt och lättrörligt.	Realistiska funktioner men kontrollerna är sega, tempot långsamt och inlärningskurvan tvärbrant.	Ett spel endast för den som verkligen är intresserad av en boxningssimulator. **67**
LJUD 78	**UTMANING 77**	
Specialeffekterna och det samplade talet är realistiska, musiken tröttsam.	Stort och djupt innehåll men begränsade spelformer och liten variation.	

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Infogrames
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

Bugs Bunny & Lola Bunny

Looney Tunes är tillbaka med alla de välkända karaktärerna i det nya spelet om Bugs och Lola Bunny. En historia som blir för lång för sitt eget bästa.

Den här gången är det Bugs, i Sverige mest känd som Snurre Sprätt, och hans fåfänga flickvän Lola som genom fem krångliga banor hjälps åt att samla morötter och annat smått och gott som kaniner kan tänkas behöva.

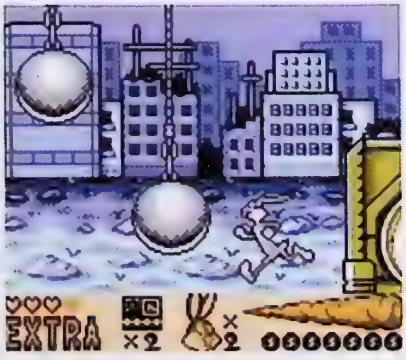
Det lönar sig att alternera mellan Bugs och Lola ofta. För det är inte förrän man har gjort det ett antal gånger som man har lärt sig vem av dem som är bäst att använda vid olika tillfällen.

Spelet börjar i Warner Bros. filmstudio där kaninerna kastas rakt in i ett filmliknande äventyr. Bana ett heter Treasure Island och för tankarna till sjöröveri och hemliga skattkistor. Bugs och Lola ska samla morötter för att hålla energin uppe, men de måste också se upp för fiender. Skjutglade piraten Yosemite Sam lurar där man minst anar det och då är det bästa att dunka honom i huvudet med en hammare. Annars kan man ro små båtar för att komma över vatten och flytta saker så att man kan använda dem till att hoppa upp till höjder som man inte når ensam. Det finns också kanoner som man kan skjuta sig upp i luften med, och morötter som är så fulla av energi att de små kaninerna kan ge sig upp i luften och flyga för ett par sekunder.

Då och då under spelets lopp kommer den lilla söta fågeln Pip flygande med en bokstav i klorna. Han kommer alltid utan förvarning och på en kort stund har han flaxat så högt att man inte når bokstaven. Så det gäller att vara vaken. Om man lyckas samla bokstäverna E-X-T-R-A får man tillgång till en bonusbana.

I spelet träffar man på Daffy Duck i Looney Town där man ska klättra på hustak och åka skateboard, jägaren Elmer Fudd i de rafflande skogsscenerna där man ska försöka undvika att bli kaninstek eller pälsmössa, Marvin the Martian i yttre rymden där man ska utkämpa ett intergalaktiskt krig och Taz på zoot där djuren löper amok för att de inte har blivit utfodrade.

Innan man har fattat vad man ska göra på varje bana, och innan man har kommit fram till om man ska använda Bugs eller Lola för att uppnå bästa resultat känner man sig rätt så vissen. Man får spela de relativt innehållsfattiga banorna gång på gång och det känns alldeles för enformigt. Man blir helt enkelt inte så sugen på de här morötterna. *LL*



LIKA KUL SOM MOROTSJUICE

Alla vet hur nyttigt det är med morotsjuice. Och alla vet också hur äckligt det är. *Bugs Bunny & Lola Bunny* ligger på ungefär samma nivå. Det ser så härligt gott ut och så smakar man och tycker att det är okej, men när man har druckit upp känner man den mjäkiga eftersmaken och så får man kväljningar.

Lite av problemen med spelen som släpps till Game Boy Color är att man godkänner dem för att de är "så fina och färgglada". Men det är väl ganska självklart att de ska vara det när de kommer till en färgkonsol. Alltså måste man bedöma dem lika hårt som man dömer de svartvita till vanliga Game Boy.

Det känns som att Nintendo har kommit långt med sin bärbara konsol. Men de måste göra godare spel till.

Lovisa 69

GRAFIK 80
Detaljerat och fint i allt från söderhavsmiljöer till rymdbanor och fabriksområden.

SVÅRIGHETSGRAD 73
Lite svårt att veta när det är bäst att använda Lola och när Bugs passar bättre.

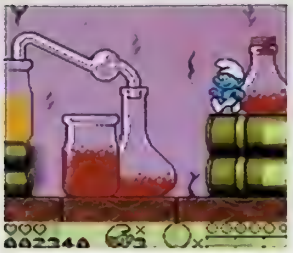
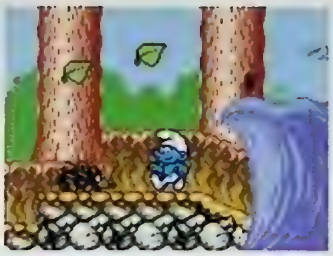
TOTALT
Ett spel som inte hade behövt bli så här enahanda.

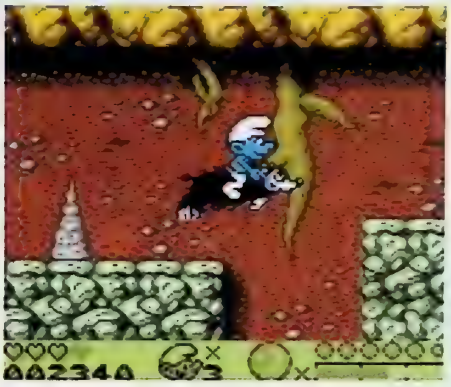
70

LJUD 74
Bland annat en plink-plonk-version av julsången Feliz Navidad.

SPELGLÄDJE 67
Vissa oklarheter gör att man får spela om banorna så många gånger att det blir enformigt.

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Infogrames
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Februari
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —



Smurfs Nightmare

Smurfs Nightmare är inte så mardrömslik som man skulle kunna tro. Men det är inte direkt någon önskedröm heller.

Problemen med smurfarna är flera. För det första hade de blå små figurerna sin glansperiod på åttiotalet då barn hade hela resväskor fullpackade. Nu är det snart år 2000 och det känns inte riktigt som att smurfarna är milleniumanpassade. Dessutom har de ju redan hittat sin nisch, och det är som coverband och inte spelhjältar. Folket vill ha smurfhits, vanliga hits omgjorda till smurfversion, inte spel! För det tredje så är smurfvärlden alldeles för förutsägbar. I vårt MTV-samhälle där det är snabba klipp och skakig kamera som gäller går det inte att komma dragandes med Gargamel och sarsaparillblad en gång till. Det är för ospännande och gammaldags. Kidsen köper det inte. Inte kidsens föräldrar som sitter inne med pengarna heller. Och det är bara att inse. Barnen som förväntas spela det här spelet ligger långt före sina vitluvade små vänner från förr. De har egna mobiltelefoner, Internetkompisar och DVD.

Jag tror att det är någon högt uppsatt Infogrameschef som bara har bestämt sig för att de tre äpplen höga, blåa små knattarna passar så perfekt till Game Boy-formatet att de bara måste finnas kvar för all evighet. Han borde åka på studiebesök till barnens värld och personligen fråga dem om det är smurfar som de verkligen vill ha. Förmodligen är det inte det.

I _Smurfs Nightmare_ gäller det att rädda smurfarna från mardrömmarna som elake Gargamel ger dem. Fienderna är många och varierade. På köksbanan blir man till exempel attackerad av både varmkorvar och jordgubbar. En annan gång är det springande små eldsflammor som jagar en. Nivåerna är stora, det tar lång tid innan man har hittat det man ska och kan ta sig vidare. Ganska snart blir det dock lite långtråkigt att bara göra samma sak hela tiden. Då hjälper det inte att musiken är så glad så att den smittar vem som helst att skratta. Då vill man bara att allt ska vara en mardröm och man ska vakna upp i en smurffri spelvärld. _LL_

INGEN SMURFHIT

Välkommen till en ganska gullig värld där allting är i miniatyr utom verkligheten som är enorm sedd ur ett par stora tomma smurfögon.

Kanske kunde Infogrames helt enkelt inte låta bli att göra ett smurfspel till Game Boy nu när det äntligen faktiskt går att se att de är blå. Det känns bara så meningslöst att den avancerade konsolen ska lanseras på ett så här taffligt sätt. Efter en bana är man trött på spelet, ännu tröttare på smurfarna och värst av allt, sur på sin Game Boy Color. Man har ju faktiskt ingen glädje av den när spelen till är så här usla.

Lovisa 67

GRAFIK 75
Omvärlden blir speciell sedd utifrån smurfperspektiv.

SPELBARHET 72
Smurflätt.

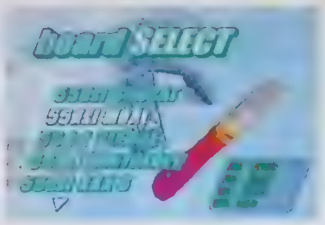
ENIGHET
Bättre än smurfhits.

LJUD 79
Mycket trallvänliga och gladlynta melodier som till och med gör Sursmurf glad.

UTMANING 75
Banorna är faktisk fulla av kluriga tillvägagångssätt och utmaningar.

72

SPELTYP	Sport
UTGIVARE	Kemco
UTVECKLARE	Boss
DISTRIBUTION	Bergsala
SLAPPS	Mars
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	



Att ens försöka att konkurrera med Nintendos *1080° Snowboarding* är modigt. Eller kanske bara dumdristigt.

Twisted Edge Snowboarding

Efter bara en halvtimmes spelande går det att konstatera att *Twisted Edge Snowboarding* har ett stort problem; det är inte intressant. För det här är ingalunda ett komplicerat spel med en hord av valmöjligheter, det är heller inte svårt och banorna avklaras i en rasande takt. Ändå känns det som en lågbudgetversion av *1080° Snowboarding* utan att ens komma i närheten av Nintendos mästerverk. Men Boss har ändå inte fatalt misslyckats. Trots att spelet inte bjuder på någonting nytt så får det ändå godkänt. Det här är ett spel som går att spela men som saknar förmågan att i längden ge spelaren någon direkt behållning.

Precis som i de flesta andra snowboardspel lägger *Twisted Edge Snowboarding* tyngden på racing och inte särskilt mycket på själva tricken. Visst finns det en specialdesignad avdelning där endast trick ska utföras men det känns ändå inte tillräckligt genomarbetat för att leverera en riktigt skön frihetskänsla, trots att man faktiskt får hoppa från en helikopter. Tricken utförs relativt lätt genom att hålla inne Z-knappen och vicka lite på den analoga styrspaken. Mer avancerade trick gör man genom att dra den analoga spaken upp och ned.

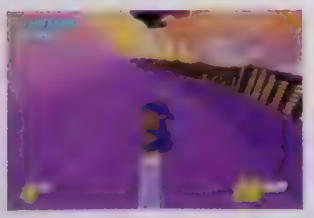
Det går att spela två personer samtidigt i *Twisted Edge Snowboarding*. Vilket förmodligen är det bästa med hela spelet, som för övrigt inte har mycket nytt att komma med.

MJ

INTE I NÄRHETEN

Det krävs nog lite mer av Boss om de ska få någon att köpa *Twisted Edge Snowboarding*. Först och främst borde de ha tittat lite mer på sina konkurrenter och vad de har sysslat med den senaste tiden. Då borde de veta att deras produkt kanske inte riktigt håller måttet. Att sedan inte lägga in lite mer godis i spelet gör att det blir så pass förutsägbart att man tröttnar efter ett par timmars spelande, då allting redan är avklarat.

Martin 69

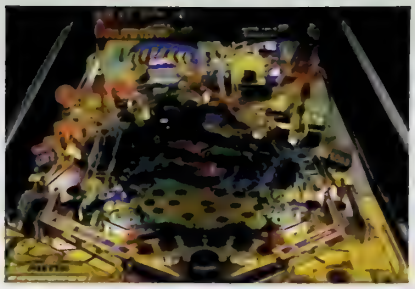


[illegible]	68	[illegible]	71	[illegible]	
Inga direkta överraskningar. Bättre grafik än så här går det definitivt att producera.		Lite segt och svårstyrt.		Det finns mycket bättre snowboardspel.	
[illegible]	69	[illegible]	70		
Fult amerikanskt gitarrskrammel.		Banornas upplägg är nästan lite för tomma.			

70

SPELTYP	Flipper
UTGIVARE	Empire
UTVECKLARE	Empire
DISTRIBUTION	Egmont
SLAPPS	Februari
SPELARE	1 – 4
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	

Pro Pinball: Big Race USA är ett nytt försök att locka spelare från flipperhallen hem till TV-soffan.

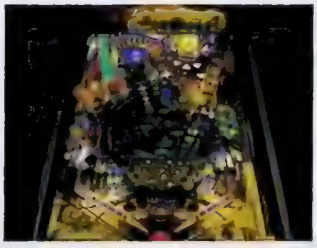


Pro Pinball: Big Race USA

Många försök har gjorts att revolutionera den befintliga flipperindustrin med ett välgjort TV-spel. En del bra försök, men de flesta av sämre karaktär.

När man tillverkar ett flipper till en konsol kan man tänka på två sätt. Antingen gör man ett traditionellt flipperspel, så som det hade sett ut om det hade tillverkats för en arkadhall. Eller så tänker man i lite annorlunda banor och försöker att göra något som man inte kan göra på ett traditionellt, analogt flipperbord. I fallet *Pro Pinball: Big Race USA* använder Empire sig av en riktig förebild. Allt man ser på TV:n hade man lika gärna kunnat se i verkligheten.

Grafiken är alltså väldigt enkel, bestående av ett bord med rörliga flipprar, rullande dank och blinkande lampor. Det är svårt att misslyckas med ett dylikt scenario, vilket man heller inte har gjort i *Pro Pinball: Big Race USA*. Grafiken känns äkta, dock med ett litet minus för att filmdisplayen ligger genomskinlig över bordet i dess överkant, vilket är något störande. Några speciellt avancerade ljudeffekter existerar inte utan ljuden består mest av flappande flipprar ackompanjerat av taskig musik.



Själva kontrollen är ju också tämligen busenkel till ett sådant här spel. Höger flipper, vänster flipper, fram och tillbaka, hela tiden. Det går knappast att misslyckas. Dock, som ett stort plus, kan man ställa in svårighetsgrad på bordet, där man kan välja om man vill ha ett inkört bord med slitna flipprar eller ett nyrenoverat bord, och alla möjliga variationer däremellan. Dock påverkar inte dessa val av spelbord grafiken i spelet.

Som helhet kan man undra vad dessa verklighetsliknande flippersimulatorer har för berättigande. Visst kan de vara mer eller mindre välgjorda och man riskerar inte att förlora tiokrona efter tiokrona. Men frågan är om dessa fördelar uppväger känslan av att få stå och briljera för brudarna i flipperhallen, med solglasögonen uppkörda i pannan, coolt tuggandes på ett bubbelgum. *JC*

MENINGSLÖST

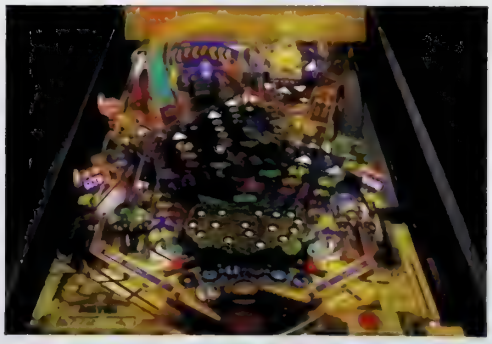
Det är en sak som jag inte riktigt förstår; varför ska man spela ett flipperspel på en spelkonsol istället för på riktigt? Jag kan inte ge ett svar på den frågan, men jag kan komma med mina tankar och idéer.

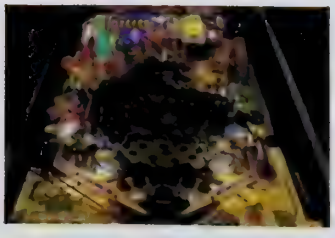
Låt oss säga att den som ska spela inte äger tillträde till en flipperhall, bara för att personen innehar en ålder som av staten anses vara på tok för låg för att vederbörande ska få förlusta sig med detta redskap.

En annan anledning till att spela flipper på TV:n är om spelet i fråga innehåller detaljer som är totalt omöjliga att genomföra i verkligheten, med effekter som bara går att skapa med hjälp av konsolernas teknologi. Då kan det kännas befogat, eller till och med vettigt, med virtuella flipperspel.

Vad gäller *Pro Pinball: Big Race USA* kan man dessvärre knappast räkna in det andra alternativet som en vettig förklaring eller ett försvar för att spela ett flipper på TV:n i stället för i verkligheten. Återstår gör således endast alternativ nummer ett, att man skulle vara underårig. Vilket jag inte är. Så ni hittar nog mig i arkadhallen.

John 61





GRAFIK	SPELBARNET	TOTALT
75	70	
Det ser ut som ett flipperspel.	Höger flipper, vänster flipper... Det är allt.	Flipper ska spelas på riktigt.

LJUD	UTMANING	
75	55	
Det låter som ett flipperspel.	För enkelt för att få stå i en arkadhall.	62

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

Silent Hill 469:-

KONAMI TAR SINA FÖRSTA STEG IN I SKRÄCKGENREN SOM TILLS NU DOMINERATS AV RESIDENT EVIL. FILMSEKVENSERNA ÄR NÅGRA AV DE BÄSTA NÅGONSIN. SPELAS I EN POLYGONAL VÄRLD MED REALTIDSSTRIDER.

Xeno Gears 469:-

ETT FUTURISTISKT SCIENCE FICTION ÄVENTYR UTSÖKT STORYLINE, BLÄNDANDE GRAFIK OCH INNOVATIVT STRIDSSYSTEM OCH ÖVER 60 TIMMAR AV SPEL HAR GJORT DETTA TILL EN STOR HIT I JAPAN.

Brigandine 469:-

Wild Arms 469:-

Bushido Blade 2 469:-

Metal Gear Solis 469:-

Parasite Eve 469:-

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7! ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG. DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

Brave Fencer Musashi 469:-

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD
INNEHÅLLER DESSUTOM ETT SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8

ÖVRIGA US SPEL

Clock Tower 2	Skräck / Action	469:-
Deception 2	Strategi / Rollspel	469:-
Dragon Seeds	Monsteruppfödning	469:-
Einhänder	Shoot 'Em Up	469:-
Kartia	Rollspel	469:-
SaGa Frontier	Rollspel	469:-

GUIDER

UPPTACK ALLA HEMLIGHETER I DITT FAVORITSPEL

Alundra
Breath Of Fire 3
Final Fantasy 7
Final Fantasy Tactics
Kartia
Metal Gear Solid
Parasite Eve
Residant Evil 2
Saga Frontier
Tactics Ogre
Tekken 3
Tombraider 2
Tombraider 3
Xenogears

149:-

MOVIE CARD

SE VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!

SENASTE VERSIONEN MODEL 940

STORT SORTIMENT AV VIDEO CD FILMER

BLA FÖLJANDE ANIME FILMER
TEKKEN, STREETFIGHTER,
DRAGON BALL Z MM

RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

795:-

SOUNDTRACK

Bio Hazard Symphony (Resident Evil)	249:-	Ghost In The Shell	199:-
Bio Hazard 2 (Resident Evil 2)	249:-	Macross Plus	199:-
Chrono Trigger, 3 CD	349:-	Parasite Eve, 2 CD	249:-
Final Fantasy 6, 4 CD	449:-	Romancing Saba 2	199:-
Final Fantasy 7, 4 CD	499:-	Saga Frontier, 3 CD	349:-
Final Fantasy 7, Reunion Track	199:-	Secret Of Mana	199:-
Final Fantasy Pray	199:-	Secret Of Mana +	199:-
Final Fantasy Tactics, 2 CD	249:-	Streetfighter 2, 2 CD	299:-
Final Fantasy, 2 CD	249:-	Xenogears, 2 CD	249:-
Game Music Best Collection	199:-		

Dreamcast

inkl strömtransformator, joypad, modem, passport CD, AV kablar.

1 års garanti - Ring för aktuellt pris

VMS Memory Card	449:-	Sega Rally 2	RING
Dreamcast Joypad	449:-	Pen Pen	RING
Virtuafighter 3	RING	Powerstone	RING
Sonic Adventure	RING		

PLAYSTATION CONVERTER

Nu är det äntligen här, tillbehöret som gör det möjligt för dig att spela originalspel från USA, Japan och Europa

Convertern monteras på bara några sekunder, utan att du behöver göra några lödningar

Du behöver alltså inget chip och convertern passar alla modeller Playstation convertern satts in i expansionsporten. RGB Kabel krävs!

Utöver allt detta ingår även möjligheten att använda fuskkoder till Xplorer, Gameshark och Action Replay

Spel som är kompatibla med Playstation Converter markeras med denna flagga

349:-

Beställning före 17.00 - 24h leverans*

* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Återförsäljare! Ring för prislista!

Vi erbjuder bra priser på US Import och tillbehör!

Under 15 år?
Skicka skriftlig beställning med föräldrars underskrift

Outhämtade försändelse debiteras med 149:-

Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg
Kräver Converter eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

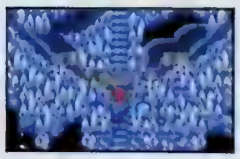
www.gameshop.nu

fokus

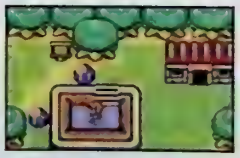
final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • galna • retro

FEM FAVORITER

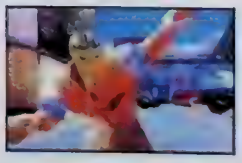
Rollspel: **Final Fantasy V**
Köp *Final Fantasy Collection* och spela ett av de bästa rollspelen någonsin. Om du förstår japanska.



Minispel: **Legend of Zelda: Link's Awakening DX**
Ett äventyr att bära med sig överallt.

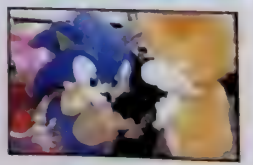


Arkadspel: **Spike Out**
Sega gör bäst beat 'em up-spel.



Anime: **Intro Depot 2**
Bästa konstboken.

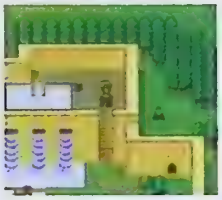
Internet: **Sonic Team**
Man förstår ingenting. Men bilderna är fina.
[www.sega.co.jp/sonicteam]

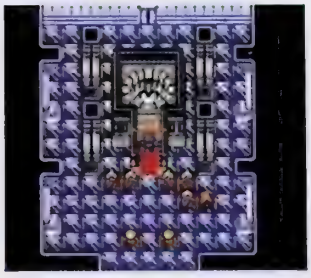


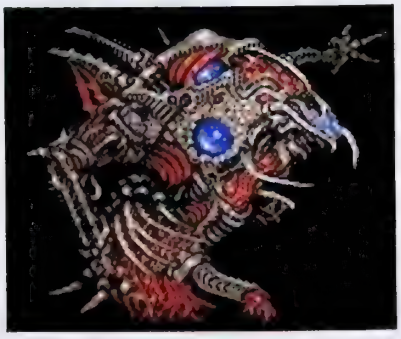
rpg

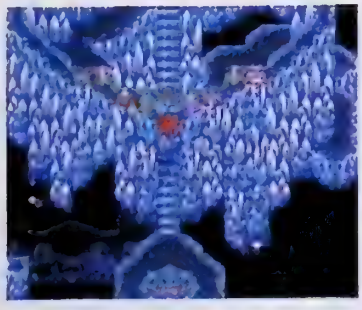
AV TOBIAS BJARNEBY

Vi ska förmodligen vara glada att Sony har bestämt sig för att släppa både *The Legaia* och *Star Ocean: Second Story* i Europa. Men ännu roligare hade det varit om åtminstone ett av dessa två spel översattes.









Final Fantasy V har fortfarande inte släppts på engelska. Och inte lär *Final Fantasy Collection* lanseras utanför Japan heller.

FINAL FANTASY COLLECTION

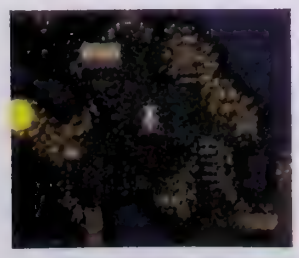
SQUARE • PLAYSTATION

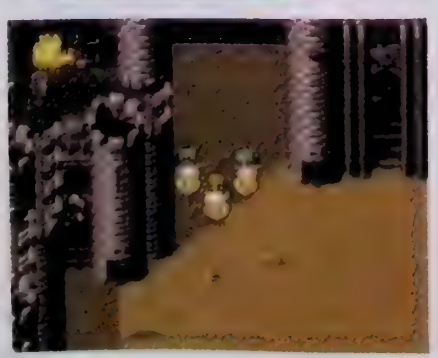
Även om det hade varit ännu bättre om Square hade släppt uppgraderade versioner av alla de sex första delarna i *Final Fantasy*-serien, känns den här samlingen som ett måste för alla äkta fans. *Final Fantasy Collection* består av *Final Fantasy IV*, *V* och *VI*, det vill säga alla de spelen som släpptes till Super NES i Japan.

Final Fantasy IV släpptes första gången 1991 och handlar om hjälten Cecil som börjar äventyret som ledare för Red Wings men inser att det han gör är fel när han stjäl kristaller från oskyldiga och tar med sig sin vän Kain på uppdrag att förändra världen. I och med *Final Fantasy IV* introducerade Square sitt så kallade Active Time Battle, som sedan dess har blivit en standard i RPG-genren, och spelet är fortfarande det enda i serien där man kan kontrollera upp till fem karaktärer samtidigt.

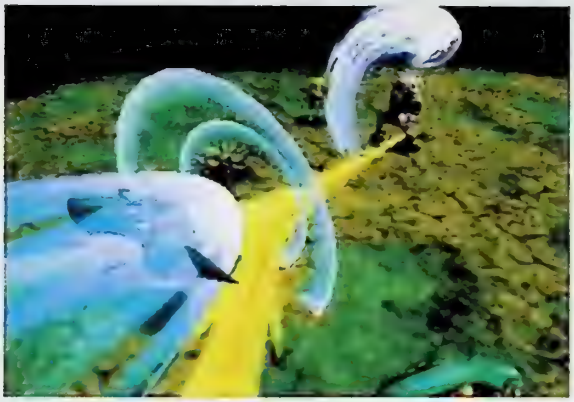
Final Fantasy V släpptes året därpå och är det enda som fortfarande inte har översatts till engelska. Miljöerna påminner mycket om dem i *Final Fantasy IV* och även det här äventyret kretsar kring magiska kristaller, men handlingen är en helt annan och huvudpersonerna har ingen relation till Cecil och hans vänner. Ett av de mest originella inslagen i *Final Fantasy V* var att alla karaktärer kunde välja olika yrken och på så sätt få tillgång till alla spelets magier.

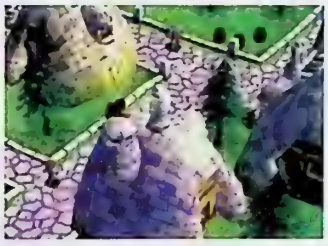
Final Fantasy VI kom 1994 och blev det sista spelet i serien som utvecklades till en Nintendo-konsol. Fram tills dess hade *Final Fantasy*-spelen varit relativt positiva och upplyftande, men när världen gick under i *Final Fantasy VI* började en ny dystrare era som nådde sin kulmen i *Final Fantasy VII*.

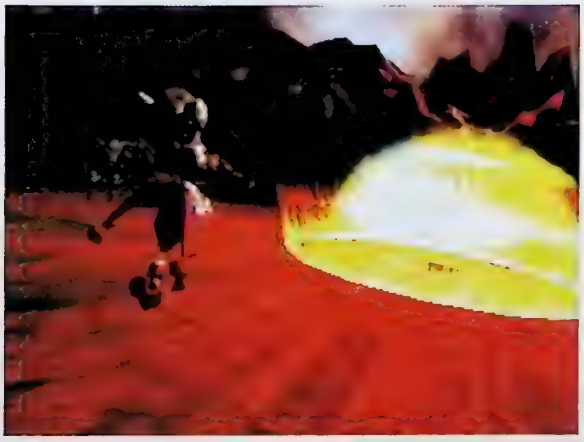


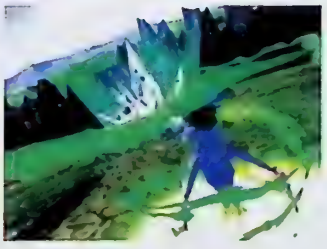


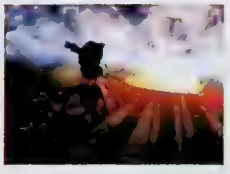
Versionerna på *Final Fantasy Collection*-skivorna är samma nyproduktioner som har släppts separat i Japan, fast *Final Fantasy VI* innehåller nya renderade sekvenser som inte finns med i den fristående återutgivningen, vilket höjer samlarvärdet. De 50 000 första som köper *Final Fantasy Collection* när det släpps i Japan den 11 mars, får dessutom en unik *Final Fantasy*-klocka designad av Yoshitaka Amano.











GRANDIA II

GAME ARTS • DREAMCAST

I Japan blev Saturn-rollspelet *Grandia* en enorm succé. Så att *Grandia II* är Game Arts första Dreamcast-titel kommer knappast som någon överraskning. Äventyret utspelar sig flera år efter originalet och samma huvudpersoner är med, fast de har naturligtvis växt sedan sist, precis som världen de ska utforska.

Producenten Takeshi Miyaji har haft som mål att göra spelets upplägg mer lättillgängligt även för dem som inte är fanatiskt intresserade av rollspel. Men framför allt är det grafiken som har uppgraderats sedan sist. Både karaktärerna och omgivningarna är betydligt mer detaljerade och de explosionsartade maglerna får till och med dem i *Final Fantasy VII* att framstå som ganska tama. Takeshi Miyaji har också avslöjat att man håller på att utveckla två olika typer av nätverksmöjligheter.

Grandia II släpps i Japan i sommar och ser ut att kunna konkurrera med både *Climax Landers* och *Evolution*.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550,
102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

Hej!
1. Är det verkligen sant att Saturn-rollspelet *Grandia* håller på att konverteras till PlayStation?
2. Finns det någon chans för oss i Europa att få se *Tales of Phantasia*?

Anonym

Hej.
1. Det är förmodligen bara ett rykte. Men det vore roligt om det var sant.
2. Eftersom *Tales of Destiny* släpps här i april, är det inte omöjligt att Namco översätter föregångaren också.

Tobias

Hej Tobias!
1. Vad är och var finns *Phantasy Star Collection*, *Phantasy Star Gaiden* och *Phantasy Star Adventure*?
2. Kommer *Phantasy Star*-spelen att gå upp i värde liksom *Final Fantasy II* och *III*?
3. Vet du om det finns några planer till en fortsättning på *Phantasy Star* till Dreamcast?
4. Skulle inte ni kunna skriva en artikel om *Phantasy Star*-spelen i något nummer? Låt inte denna suveräna saga glömmas bort.
5. Kommer PlayStation-versionerna av *Final Fantasy IV*, *V* och *VI* att släppas utanför Japan?
6. Har ni några planer på att recensera *Xenogears* i något nummer? Med tanke på att ni recenserade *Parasite Eve*.
7. Vilka är dina fem favoritrollspel?

Star Lars

Hej Star Lars.
1. *Phantasy Star Collection* är en Saturn-samling med alla de fyra Phantasy Star-spelen. Versionerna är desamma som till Master System och Mega Drive. *Phantasy Star* Gaiden och *Phantasy Star Adventure* är två Game Gear-spel som är löst baserade på serien. Alla dessa spel är bara släppta i Japan.
2. Det har vissa av dem redan gjort. Fast inte lika mycket som Squares spel.
3. Jag hoppas, men Sega har inte bekräftat någonting.
4. Kanske det.
5. Nej.
6. Det har vi planerat.
7. Om jag ska hålla mig till traditionella textkommandobaserade rollspel väljer jag de tre *Final Fantasy*-spelen till Super NES, plus *Phantasy Star II* och *Chrono Trigger*.

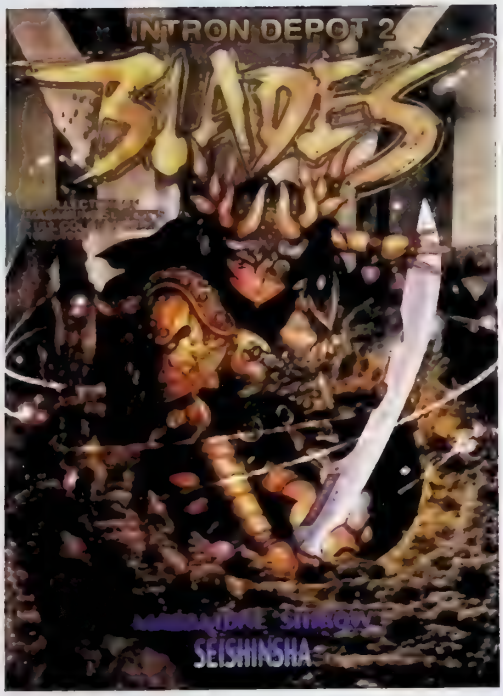
Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON

Denna månad ska vi bli lite kultiverade och titta närmare på Masamune Shirows senaste konstlunta samt begrunda ännu en bok som försöker skildra anime-fenomen.

Masamune Shirows senaste konsthok innehåller masser av olika målningar och illustrationer. Bland annat finner vi ett självporträtt som säger det mesta om hans personlighet.

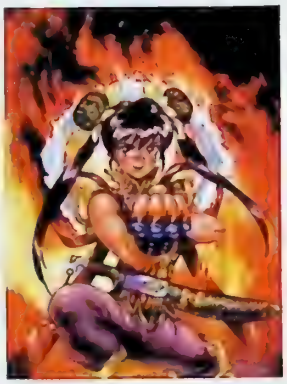


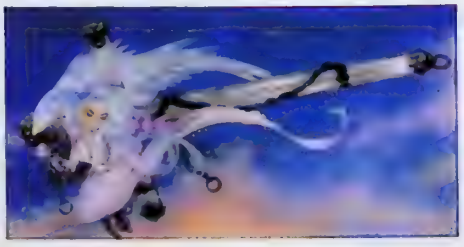
INTRO DEPOT 2 - BLADES

MASAMUNE SHIROW • SEISHINSA

Med Intro Depot 2 bjuder Masamune Shirow på överlägsen tecknarkonst och en inblick i hans person och arbete. Det här är en av de mest innehållsrika konstböcker som någon japansk tecknare har släppt. I Intro Depot 2 visas blandade verk från perioden 1992 – 1998. Övergången från papper och penna till dator gör sig snabbt påmind i boken, men visar samtidigt att Masamune Shirow inte vill stå utanför den digitala revolutionen. Det resulterar främst i användandet av Photoshop, 3D-program och digitala filter. Denna process skapar verk som ibland inte riktigt går ihop med de stilistiska tuschserier som gjort honom världsberömd. Men visar också på nya grepp från konstnären själv.

Intro Depot 2 är ingen billig historia och kostar närmare femhundralappen. Men det är den värd om man verkligen gillar Masamune Shirow. Vid varje verk finns konstnärens anteckningar samt faktarutor om uppdragsgivaren, framställningsteknik och när den skapades. Små detaljer och underhållande läsning ger åskådaren bättre insyn i arbetet och på så sätt blir Intro Depot 2 en vital och intressant konstbok.





THE ANIME COMPANION

GILLES POITERAS • STONE BRIDGE PRESS

Det finns ett par böcker som försökt att skildra varför saker och ting är som de är i anime och manga. Precis som att Åsa Nisse har stark förankring i den svenska kulturen så har Maison Ikkoku det i den japanska. Om en japan läste Åsa Nisse översatt till japanska skulle det uppstå ett och annat frågetecken. Det är precis sånt här som The Anime Companion försöker att lösa genom att skoningslöst dissekera allt och lite till i japansk animation. Och kanske är det att författaren Gilles Pioteras bitvis försöker så hårt att vissa texter med tiden känns enfaldiga. För det här är i sanning en bok skriven av en fullfjädrad otaku, en galning. Förutom att ofta på ett proffessionellt sätt beskriva fyrverkeriernas betydelse, berget Fuji, yakuza eller soba, så har författaren en tendens att gå över gränsen och göra onormala utsvävningar. I små rutor i boken proklamerar han ut sitt evangelium i ämnen som "asiatiska kvinnor har inte alls så stora bröst" eller "varför animekaraktärer har så konstiga hårfärger". Faktum är att dessa åsikter inte känns hemma här. Det skulle ju vara en referensbok, inte en bunt papper där en otaku vräker ur sig meningslösa inlägg.

Ett annat störande moment är den dåliga layouten och de fruktansvärt usla illustrationerna. Här borde upphovsmännen lagt ned lite tid för att harmonisera läsandet lite.

The Anime Companion är dock någotsånär underhållande läsning om man håller sig borta ifrån författarens små rutor. Det finns gott om information om Japan som ett rikt kulturland med ingående beskrivningar i historik, mat och popkultur. Givetvis finns det andra referensböcker, men ingen så färsk som denna.

bitpop

AV TOBIAS BJARNEBY & MARTIN JOHANSSON

Det har blivit väldigt populärt att göra dansremixar av klassiska TV-spelslåtar. Och vissa är riktigt bra.

CLUB SEGA

SEGA • MARVELOUS ENTERTAINMENT

Sega har låtit arrangera om tio låtar ur några av sina mest välkända spel. Här finns musik från *Sega Rally*, *Virtua Fighter*, *Sonic 3*, *After Burner* och *Top Skater*, men den här typen av simpla technoremixar känns ganska ointressanta när man ändå inte hör vilken ursprungsmelodin är.

Visserligen är det skönt att slippa höra texten till *Blue Skies* från *Daytona USA* eller Pennywise skränande *Top Skater*-låtar, men samtidigt har Nao Nakamuras och Tall Pauls versioner ingenting gemensamt med originalsoundtracken och hade jag inte sett låtarnas titlar hade jag aldrig ens förstått att de hade någonting med mina favoritspel att göra.

Sonic 3 (Tobynation Remix) är den enda som är lite rolig eftersom grunden är uppbyggd av ljudeffekter ur spelet. Annars är *Club Sega* inte mycket att bry sig om.

PARASITE EVE REMIXES

SQUARE • DIGICUBE

Musiken i *Parasite Eve* är skriven av Yoko Shimomura som här har tagit hjälp av den japanska mixeliten och låter dem laborera friskt med hennes tongångar. Generellt går det inte att klassificera musikgenrerna eftersom det handlar om en blandning av house, trance, soul, drum 'n' bass, beats och techno.

Arise with you av Tomo är en remix av spelets titellåt som med sin jämna drum 'n' bass och jazziga inslag är ett av skivans bästa spår. Därefter följer den meditativa *Influence of the Deep* som har mixats av Tribal Masters och som bjuder på mjuka houserytmer och flytande trummor.

Quadra, även känd som Hiroshi Watanabe, har sedan långt tillbaka deltagit i olika spelmusikprojekt, bland annat Konamis *Beatmania*, men på den här skivan är han inte lika skarp och hans remix av *Plosive Attack* är en besvikelse. Även Dan K misslyckas med *Missing Perspective*. Absolut bäst är Dummy Runs *Primal Eyes* som består av minimalistiska elektronljud och tunga breakbeats.

Parasite Eve Remixes är en bred skiva ämnad för de som gillar klubbmusik. Och har spelat PlayStation-äventyret.

NAMCO CLASSIC COLLECTION

NAMCO • SONY CAMYON

På den relativt nyutgivna Namco Classic Collection har åtta personer remixat musik från sex klassiska Namco-arkadspel. Och till skillnad från så många andra liknande projekt har man tagit tillvara på originalmelodierna och remixat dem med respekt.

Inledande *Mappy (Latin Makes You Happy)* är en kul inledning och *Pac-Man*-remixen har skivans bästa intro även om den blir otroligt tröttsam i längden. *New Rally-X (Checkered Flag Mix)* har ett skönt sväng och blir ännu bättre när den klassiska melodislingan tar över efter några minuter. Även den andra remixen av *Mappy* består i princip bara av originalslingan med nya trumloopar och är medryckande om än lite väl lång. Xevious (Maximum power of triple Z80) är baserad på ljudeffekterna från spelet och Galaga (Tiny Voice Production Remix) avslutar skivan lugnt och fridfullt. Så här borde all TV-spelsmusik remixas.

TEKKEN 3: TECHNO MANIAX

Den här skivan lider av samma problem som *Club Sega*. Man hör helt enkelt knappt att musiken har någonting med *Tekken 3* att göra. Dessutom är beat 'em up-spelsmusik sällan särskilt intressant och hur hårt 2 Deep, Banana Rebublic och New London Jazz Connection än har mixat om de här sju spåren blir det aldrig riktigt bra.

Recensionsexemplar från Nordic Games.

kontroll

AV MARTIN JOHANSSON

Nytt år betyder nya spel och nya hjälpmedel för att krossa allt motstånd och ta kontroll över de mest kniviga situationer.

STINGRAY 64

THRUSTMASTER • WENDROS • NINTENDO 64

Thrustmasters nya handkontroll är inte direkt nydanande. Här handlar det mer om vissa ergonomiska förändringar. Plus en klassisk funktion, slow motion, som numera inte alls fungerar i vissa spel. Som på alla klassiska turbo-kontroller till NES innebär denna funktion att Start-knappen slås på och av i ett rasande tempo och på så sätt ger spelaren lite andrum. Dessvärre är det många spel som visar små menyer så fort man trycker på Start, och i dessa fungerar funktionen inte särskilt bra. Det som gör Stingray 64 någorlunda prisvärd är annars turbo-knappen som erbjuder autofire och underlättar i täta shoot 'em up-spel.

SHOCKHAMMER

THRUSTMASTER • WENDROS • PLAYSTATION

ShockHammer är en bastant historia med tillförlitlig och funktionell design. För den sanna spelentusiasten kommer den här handkontrollen att förgylla fler spelmoment än PlayStations standardkontroll. Det originella med ShockHammer är inte det löjliga namnet utan kontrollens förmåga att anpassa sig till olika spelgenrer. I racingspel fungerar den så gott som felfritt, i plattformsvärlden likaså, för att inte tala om hur den dominerar i shoot 'em up-spel. Främst eftersom det finns en turbo-funktion, men även tack vare den bastanta designen och knapparnas positioner. Att först spela *R-Type Delta* med ShockHammer och sedan övergå till standardkontrollen känns som ett steg bakåt. Det är bara att konstatera att ShockHammer håller fortet.

ERAZER MP5 LIGHT GUN

BLAZE • NORDIC GAMES • PLAYSTATION

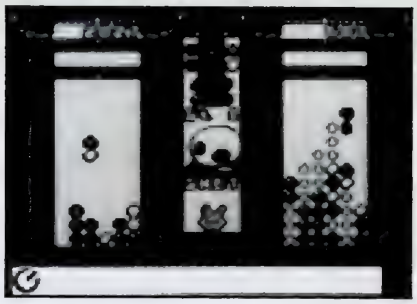
De flesta ljuspistoler som finns på marknaden är relativt enkla och har inte särskilt många funktioner. Det har kontrolltillverkaren Blaze nu ändrat på i och med introduktionen av Erazer MP5 Light Gun, som inte bara är ett gediget komplement, utan även kompatibel med samtliga ljuspistolspel. Erazer bjuder på en drös olika funktioner som automateld och automatladdning – två lysande ingredienser som underlättar i spel som *Time Crisis*.

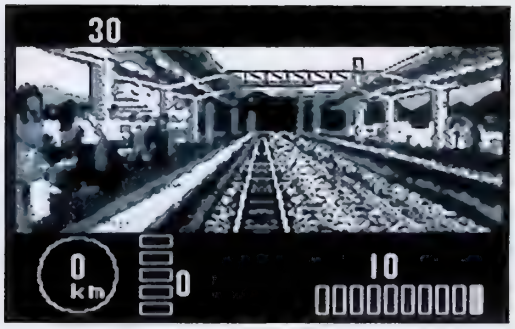
Enligt Blaze är dock inte dessa inslag Erazers verkliga styrka utan den realistiska känsla som förmedlas tack vare en inbyggd rekylfunktion. Det är förmodligen en smaksak vad man tycker om sådant men när rekylfunktionen används smäller det så högt att man mest blir nervös och irriterad, och inte kan koppla av igen förrän det står Game Over på skärmen. Visst är det roligt ibland i vissa spel, men i längden känns det lika dumt som att sitta i vardagsrummet med en rumbleväst. Lyckligtvis går det att välja bort rekylfunktion genom att inte stoppa i några batterier. Då blir Erazer MP5 Light Gun en gedigen liten sak som är pålitlig.

mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Den fjärde mars släpper Sony Bandais bärbara konsol WonderSwan och fem tillhörande spel, i Japan. Vi har tagit reda på alla fakta om maskinen inför releasen.





WONDERSWAN

SONY • BANDAI/KOTO

Vid en första anblick kan Bandais lilla maskin se ut som en konkurrent till Nintendos Game Boy. Och då kan man ju lätt avfärda den med det faktum att Game Boy nu finns i färg och därför redan ligger hästlängder före sina motspelare.

När man dessutom får veta att WonderSwan är ett samarbete mellan Bandai och den numera bortgångne Gumpei Yokoi, som var mannen bakom Game Boy, späs misstankarna på.

Men den stora skillnaden mellan WonderSwan och Nintendos konsol är att WonderSwan går att använda på flera olika sätt. Dels kan man hålla den vertikalt, för pusselspel och dylikt, respektive horisontellt, beroende på vilken typ av spel man spelar. Dels kan konsolen hantera Full Motion Video-sekvenser och dels kommer den längre fram eventuellt att kunna kopplas upp mot en PC.

WonderSwan väger bara 110 gram och är liten nog att få plats i fickan, faktiskt minimalt mindre än Game Boy. Skärmen klarar av att hantera åtta svartvita färgskalor och har så pass hög upplösning att det inte blir suddigt eller oskarpt när det går fort. Spelen till konsolen kommer att vara upp till 128 megabit stora.

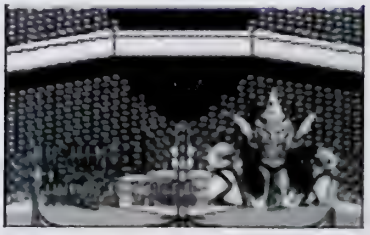
Konsolen kommer att finnas i sju olika färger. Vilka kommer att avgöras genom en omröstning som sker i Tokyo. Bara de populäraste färgerna kommer att släppas.

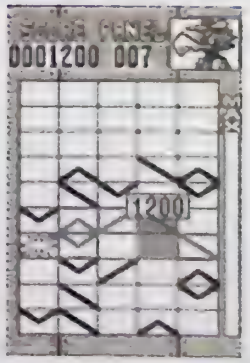
Fyrkanaligt stereoljud och hela 30 timmars speltid på ett enda batteri ska locka köpare mellan 15 och 19 år. Det kommer också att vara möjligt att lagra personliga data såsom ålder, kön och blodgrupp i konsolen och dessa kommer dessutom förmodligen att vara till nytta, men till exakt vad är ännu inte beslutat.

Bandai planerar även att utveckla hörlurar och linkkablar till sin maskin.

Esset i Bandais kortlek är det låga priset som förmodligen kommer att locka köpare bort från både Game Boy Color och SNK:s Neo Geo Pocket, som har många likheter med WonderSwan. Konsolen kommer nämligen bara att kosta omkring 350 kronor. Spelen till den kommer att ligga på priser mellan 150 och 200 kronor.

Japanska tredjepartstillverkare som Namco, Konami, Taito och Capcom är bara några av dem som redan utvecklar spel till WonderSwan. Och eftersom det är Sony som lanserar WonderSwan kan konverteringar av deras PlayStation-spel bli aktuella. Bland de 50 titlar som är under produktion finns *Chocobo's Mysterious Dungeon*, *Puyo Puyo*, *Beatmania*, *Klonoa*, *Densha De Go!* och *Pocket Fighters*. Och så det *Tetris Attack*-liknande pusselspelet *Gun Pey* som är döpt till minne av Gumpei Yokoi.





Pusselspelet *Gun Pey* är uppkallat efter Game Boy- och WonderSwan-designern Gumpei Yokoi, som omkom i en bilolycka för drygt ett år sedan.

online

AV MATS LUNDGREN

Den sista knallen från nyårssmällarna har precis lagt sig då Online samlar ihop de nya länkarna. Försäljningen från julhandeln är inte kopräknad än men prognoserna pekar på rekord, mest tack vare de elektroniska spelen. Bland konsolerna regerar *Ocarina of Time* och det nya året inleds utan givna rivaler.

Säkert fick många *Legend of Zelda: Ocarina of Time* i julklapp och det blev slagsmål om vad man skulle göra med TV:n. Även om många hävdar att spelets bossar är för lätta, är borgarna desto mer svårorienterade och gigantiska. Många skulle gärna vilja slänga ett öga i den där FAQ-filen eller guiden, bara man visste var den fanns.

Prova The Odessey of Hyrule – Zelda Q&A som är en site med frågor och svar där man lite lätt kan börja snoka efter saker man saknar eller undrar över. Även på **Cheat Planet** finns många goda råd och ett långt knippe insända tips om hur man hittar vidare i äventyret.

Faktum är att antalet genomgångar av *Zelda* börjar bli mer än många. Hittills bäst av de vi har hittat är Zauron's FAQ, just nu på **Zauron's Hompage** samt på **Game Revolution** och på **Prisoner of Zelda**, fast bara ett tag till. Han har tydligen sålt den vidare, men länkar till var den har hamnat bör finnas på någon av dessa sidor.

Zelda Power Source rapporterar om alla skulltulas (som vi har döpt om till skulltunas, efter den svenska foliefabrikanten) och har mask- och flasktips. Även Scandinavia Online vill vara med på ett hörn och härbärgerar **Hyrule Interactive** som innehåller tips, skärmsläckare, skrivbordsbakgrunder och inte minst mp3-filer. På tal om det sistnämnda så rapporteras det om att en CD med titeln *Legend of Zelda Soundtrack* är släppt i USA. Vi har dock inte lyckats spåra någon återförsäljare till den ännu.

Med *Zelda* i botten och påspätt med andra spel erbjuder Matt Bonyak både koder och fusk på **Home of the Orkives**. De som vill ha svar på *Zelda*-frågor via e-post kan vända sig till Aaron Strader som erbjuder sina tjänster (på engelska) via adressen <tomservo@airmail.net>. Och **Zelda-Boy's Zelda 64 Home Page** är precis vad det låter som, en fansite där man bland annat kan hitta MIDI-filer från spelet. Fortsättningen då? Ni som vill hålla lite extra koll på vad Nintendo säger och gör kan med fördel ofta kasta era ögon på **Nintendojo**. En site som är mycket välinformerad. Bland annat rapporteras här att Shigeru Miyamotos nästa stora projekt, efter *Ocarina of Time*, innefattar en ny och mycket innovativ programmeringsmetod, vilket kommer att resultera i en helt ny typ av Nintendo 64-spel. Spännande.

Det har ju faktiskt släppts en del annat till Nintendo64 också. Exempelvis *Turok 2: Seeds of Evil* som nu GameHaol erbjuder både en guide och flera fusk till.

Gran Turismo-musik

Zach Keene är en flitig herre som ligger bakom en rad tipsfyllda sammanställningar; han har tillverkat Final Fantasy Walkthrough, Einhänder FAQ, Castlevania: Symphony of the Night Walkthrough/FAQ, och Mortal Kombat II Forgotten FAQ. Dessutom tipsar han om att man kan göra musikfiler av soundtrack till olika PlayStation-spel. Med hjälp av tillbehörsprogrammet XAPlay kan man separera den vanligtvis hopklumpade musikfilen och lyssna på den spår för spår på sin dator. Och behöver inte slösa hårddiskplats med mp3-filer för att lyssna på sina favoritspår från exempelvis *Gran Turismo*.

Tipsen om DexDrive-filer strömmar vidare. Fler siter har uppstått sedan sist och nu anmäler sig **deXtrade – The DexDrive Trade Center** där Nintendo 64- och PlayStation-användare kan byta sina sparade filer med varandra. Dessutom finns Dexchange som har sin Save of the Week. Det finns även ett DexDrive-arkiv på **Gaming-Age**. Och inte att förglömma **Kevins DexSaves**.

Konkurrerande **PlaySaver** är en koppling mellan minneskort och PC som man kan bygga själv. Skisser och programvara är gratis, men kräver lite skicklighet. Nu börjar det komma utbytesfiler också, på samma adress.

Spillt läskeblask på senaste spelets bruksanvisning? Kan inte få tag på en ny? Då är en site med manualer något för dig. Dessa börjar bli allt fler. Senast i raden är Extreme Manuals som är mycket lättnavigerad och överskådlig.

The PlayStation Location har för övrigt flyttat till ny adress och dessutom fått tillökning med snygga avdelningar och specialsidor om *Parasite Eve* och *Grand Theft Auto*.

Översatt Dreamcast

Efter lanseringen av Dreamcast i Japan har nu även konsolen börjat nå västerlandet. Dock fortfarande i japanskt originalformat, något som även gäller spelen, och då växer förstås efterfrågan på översatta manualer. Säkraste stället för sådana är **Sega-Otaku**, tätt följd av **Maktos Translations**. Den sistnämnda siten erbjuder även översatta manualer för andra format.

Välinformerad när det handlar om Sega och Dreamcast är utmärkta **Ditital Extremes – dEX**. Siten har funnits ända sedan november 1995 men har sedan dess vuxit i både storlek, kvalitet och anseende. På nya **Dreamcast CyberWorks** har man provat hur det är att logga in på Segas Dreamcast-server och sedan surfa på nätet.

Just nu har spelsiten **Gametrek** satt fokus på Dreamcast, stället täcker vanligtvis jämbördigt in alla de stora konsolformaten.

Snyggast Online

Trots *Zelda*-releasen håller intresset kring *Final Fantasy* envist i sig. **Final Fantasy Online** är en mycket snygg site, faktiskt en av de snyggaste, och innehåller det mesta man kan tänkas vilja veta om spelen. Dessutom har man lagt ut MIDI-musik som förhöjer värdet av besöket. Mycket smakfullt och ett glasklart exempel på hur man kan balansera en sites olika element till en fungerande helhet.

Materiallistan i *Final Fantasy VII* är verkligen ett ämne för sig. Allting om detta finns på **The Dexo Final Fantasy VII Guide** ihopsatt på ett annorlunda sätt.

Mer om RPG-genren finns på **The RPG Encyclopedia**. Sidan ligger på EMUnes.com men det är inte så olagligt som det kanske låter, kanske som ett resultat av den intensiva jakt på emulatorsiter som speltillverkarna startade strax före årsskiftet. Här finns dock en rad intressanta sidor att botanisera i. Vad sägs om ett stort filarkiv med bland andra *Alundra*, *Parasite Eve*, *King's Field*, *Breath of Fire*, *Wild Arms* och *Final Fantasy*? Här finns även nya bilder på *Final Fantasy VIII* samt ett RPG-korsord. Väl värt ett besök.

Fatman Online har lyckats göra en rätt trevlig Final Fantasy VII-site, även om man måste scrolla långt ned för att förstå var man kliver in.

När vi ändå är inne på rollspel vill vi passa på att tipsa om den svenska diskussionsgruppen >se.spel.rollspel< där man kan umgås med Albericht Nibelungens Lärjungar. Kanske fler skulle hälsa på och få rejäl fart på gruppen?!

Animetips var det ett tag sedan. **Genbu no Website** kan vara värd ett besök.

Videospelsstrategi

Al Amaloo är mannen bakom Video Game Strategies Guide som finns på **The Mining Company**. Här hittar man en kolossal mängd spelstrategier för i stort sett alla format. Faktum är att mannen har lyckats att samla ihop fusk och fakta om drygt 7100 spel. Ett jättejobb och en bra start när man söker lösningar.

Ceszar's Palace är ett hembygge med fokus på PlayStation och Nintendo 64 med ett nyligen gjort tillägg av Dreamcast. Tips, tricks, fusk och recensioner. Den här har funnits ett bra tag, men för er som inte upptäckt stället är det verkligen värt ett besök med allehanda tips om hur man tar sig vidare i spel som man har kört fast i. Vi pratar om **Game Revolution**. Här finns naturligtvis också en rejäl nyhetstjänst, kombinerad med rejäla guider till de senaste spelen.

Alla som fortfarande är Atari-fantaster kan hitta det största manualarkivet på **Atari 2600 Nexus**. Spel som är gamla men fortfarande lever.

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

Subject: Finished Zelda with no help!
Subject: Zelda help, where is the damn sword?
Subject: Why do dead systems from the US and Japan seem to thrive in Europe?
Subject: Your knowledge required – dog killed my psx – advice needed!

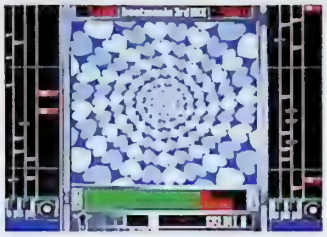
Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

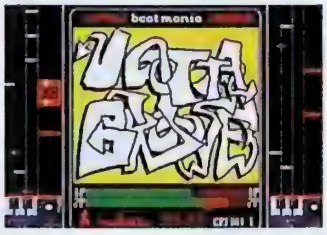
Alla länkar finns på www.atlantic.medstroms.se/splay

arkad

AV MARTIN JOHANSSON

Nu börjar musikspelen på allvar förändra de japanska arkadhallarna. Och Konami leder revolutionen.





BEATMANIA 3RD MIX

KONAMI • MUSIK

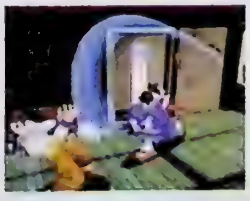
I Stockholm, Helsingfors, Paris, New York och Tokyo snurrar Technics ökända skivspelare 1200 varje kväll. Och DJ efter DJ blir världsberömda och nästan lika eftertraktade som riktiga musiker. Men ett liv som DJ är inte bara ära och berömmelse, utan kräver även att man spenderar dyra pengar på skivor, och lägger ned mycket tid på att leta igenom skivbörsar och hela tiden försöka hitta nya musikupplevelser. För de som inte orkar eller har råd, men ändå vill testa grunderna är Konamis *Beatmania 3rd Mix* det perfekta alternativet.

Alla de svårigheter som kan uppstå för en DJ finns med i spelet, fast det går naturligtvis inte att jämföra en vanlig Gemini-mixer med styrpanelen. Och inte heller en Westax eller Technics bästa modeller med den minimala fiktiva skivspelaren som sitter på arkadmaskinens högra sida. Fast här handlar det mest om att hålla takten.

Under de två första nivåerna är det ganska lätt att hänga med och trycka på knapparna i en jämn takt. Dessa fungerar främst som en introduktion till vad som komma skall.

Beatmania 3rd Mix är ett publikvänligt spel. Var man än ser spelet tenderar det att locka till sig en hel folkmassa. Så för att inte göra bort sig när det verkligen gäller är det bäst att börja med Practise Mode.

Har man rytmen i blodet och är van taktmixare kan man se riktigt cool ut när man spelar. Annars är det lätt att ställa till en larvig scen, full av desperata knapptryckningar. Hur som helst är *Beatmania 3rd Mix* något av en milstolpe i arkadspelens historia. För här möts två helt skilda världar som kompletterar varandra på lika villkor i en så underlig mix att den är underhållande för alla typer av människor; spelare som åskådare.



POWER STONE

CAPCOM • BEAT 'EM UP

Capcom fortsätter att laborera med polygoner. Nyligen rodde de i land sitt nya arkadprojekt *Power Stone*; Capcoms första spel till arkadsystemet Naomi, som Sega har producerat för att underlätta arkadkonverteringar till Dreamcast. En idé som har skapat ett stort engagemang hos flera stora tredjepartstillverkare.

Power Stone beskrivs bäst som ett fritt beat 'em up vars grunder inte är helt olika de som finns i AM2:s *Spike Out*. Som alltid är karaktärsdesign och spelsystem genomarbetade och i Japan slukar *Power Stone* redan mynt i nästan samma takt som *Virtua Fighter 3tb* och *Tekken 3*.

ZOMBIE ZONE

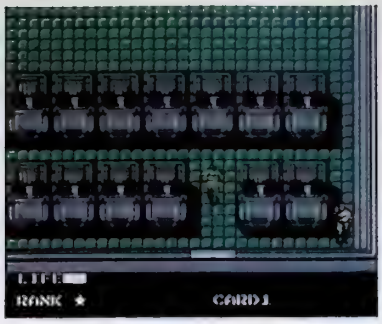
SEGA • SHOOT 'EM UP

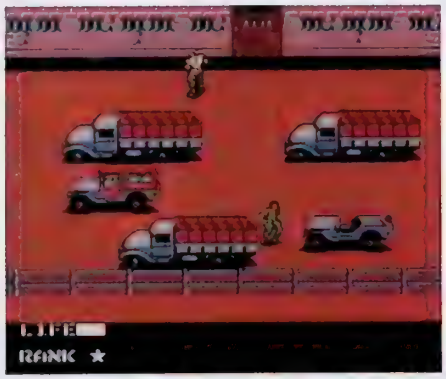
Segas senaste shoot 'em up baseras på samma koncept som *House of the Dead*. Men så är det också samma team, AM1, som har utvecklat de båda arkadspelen. Det som skiljer *Zombie Zone* från det nyligen slappta *House of the Dead 2* är att det innehåller fler *Resident Evil*-inspirerade inslag, som gör det till ett mer interaktivt äventyr. En Dreamcast-konvertering lär inte vara långt borta.

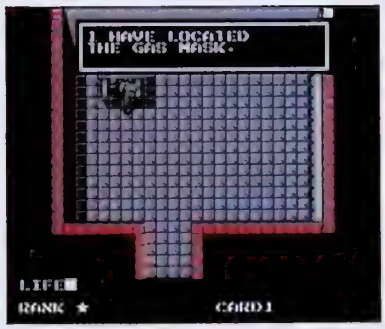
retro

AV MICKE WEICHBRODT

Just nu är *Metal Gear Solid* ett av världens mest omtalade TV-spel. Men Hideo Kojima hade funderat ut sitt smarta och originella koncept redan för ett decennium sedan.







Till alla NES-ägares stora glädje släpptes *Metal Gear* till slut till 8bits-konsolen. Men enligt vissa är originalet till MSX mycket bättre. Så småningom kom även uppföljarna *Snakes Revenge* och *Metal Gear 2: Solid Snake*, men Hideo Kojima hade inget med de titlarna att göra. Hans första egna uppföljare är *Metal Gear Solid*, och det är också den allra bästa.

METAL GEAR

KONAMI • NES • 1987

När *Metal Gear* släpptes blev många förvånade. Trots spelets våldsamma yttre handlade det mycket om precision och tålamod, och det var förmodligen just därför som det blev en klassiker. Hideo Kojima hade valt att gå sin egen väg. Och han gjorde det med finess. I rollen som soldaten Solid Snake var det spelarens uppgift att infiltrera fiendens läger och sätta stopp för deras onda planer.

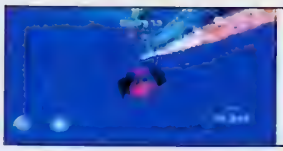
Solid Snake ingick i specialstyrkan Fox Hound, som hade fått i uppdrag att oskadliggöra fiendens hemliga vapen Metal Gear. För att lyckas var han tvungen att i all tysthet smyga bakom fiendens ryggar och ta sig fram med list. Endast i sista hand fick vapen användas. Från början hade Solid Snake bara en kommunikationsradio och ett paket cigaretter till sin hjälp, men under uppdragets gång växte utrustningslistan såväl som vapenarsenalen.

Från början utvecklade Hideo Kojima sitt spel till hemdatorn MSX2, men den versionen släpptes bara i Japan. Så småningom insåg Konami spelets potential och 1987 kom en version till NES. När Konami konverterade spelet till Nintendo-formatet skedde dock en del mystiska förändringar. Dels ändrades handlingen på vissa ställen, till exempel fick fienden Big Boss heta Vernon Ca-Taffy i början av NES-versionen, och de två versionerna hade helt olika inledningar. Dessutom slarvade Konami en hel del med översättningen till engelska, därav de många underliga felformuleringarna i NES-versionen av *Metal Gear*.

Oavsett vad som hände under konverteringen förblev *Metal Gear* ett otroligt bra spel även till NES. Hideo Kojima hade verkligen lyckats skapa ett helt unikt äventyr, som många utvecklare gärna återvänder till även idag. Svårighetsgraden var hög, stämningen total och spänningen olidlig. Så innan man ger sig in i *Metal Gear Solid* bör man ta en titt på det klassiska originalspelet. För redan 1987 var Hideo Kojima en av världens mest nytänkande spelproducenter.

Unik Rollcage-tävling

Ställ upp i Super PLAYs *Rollcage*-tävling och vinn ett kylskåp fullt med Red Bull. Kör tävlingsbanan på vår speciella demo-CD och skicka in din bästa tid före den 20 mars.



FÖRSTA PRIS: Ett kylskåp fullt med Red Bull. Värde ca 4500 kronor.
+ Fatboy Slims CD *You've come a long way, baby.*
ANDRA – FEMTE PRIS: Flip Lash 4x4 leksaksbil.
+ Fatboy Slims CD *You've come a long way, baby.*

Begränsat antal deltagare

De 1000 först anmälda får varsin skiva med den speciella tävlingsversionen av *Rollcage*. För att få chansen att vara med måste du anmäla dig via e-post till rollcage@multimedia.bonnier.se eller på ett vykort till Rollcage, Bonnier Multimedia, 113 90 Stockholm. Vi skickar ut tävlingsskivor till de 500 första e-post-anmälningarna respektive de 500 första vykorten. **ANMÄL DIG NU!**

Du kan vinna ett kylskåp

Tävlingen arrangeras av Super PLAY i samarbete med Psygnosis Nordic och Bonnier Multimedia. Tävlingen är öppen för alla som har fått tillgång till tävlingsskivan. Det går alltså utmärkt att låna ut sin skiva och låta syskon och kompisar vara med. Det går också att skicka in nya resultat om man lyckas förbättra sin tid under tävlingens gång.

Aktuella bästa tider kommer att finns tillgängliga på Super PLAYs hemsida www.atlantic.medstroms.se/splay under hela tävlingsperioden. **KÖR HÅRT!**

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300–721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719–310 311 (5 kronor/samtal)

SEGAKLUBBEN Tel: 08-605 36 12 (Vard. 17.30–20.00) Fax: 08 - 605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08–594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020–24 40 20, 08– 605 36 11

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 97 (Vard. 9.00–18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00–17.00)

TOMB RAIDER III

PLAYSTATION

Nu har Core gjort det igen, och precis som vi hoppades har de överträffat sig själva. *Tomb Raider III* är ett måste för alla som gillade de två första spelen. Här kommer några fusk som kan underlätta spelandet. För att aktivera dem behöver du bara trycka in de rätta kombinationerna under spelets gång.

Alla fusk och nycklar:
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2 L2, L2, R2, L2, R2, L2 L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

Alla vapen, medikits, flares och save-kristaller:
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.

Hoppa till nästa bana:
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

Nyckeln till racingbanan:
När du befinner dig i Laras gods ska du gå till platsen med häckarna och trycka R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.
När du har tryckt kombinationen och hört Lara ge ifrån sig ett ljud ska du gå fram till nyckelhålet och trycka på action-knappen så tar Lara fram nyckeln och öppnar dörren till racingbanan.

NASCAR '99

PLAYSTATION

I *Nascar '99* kraschar bilkarosserna mot varandra som aldrig förr, farten är på topp och spänningen likaså. Och som pricken över i kan man sätta sig bakom ratten i rollen som någon av sina favorit-förare. Men bara med hjälp av de rätta hemliga koderna...

För att aktivera ett fusk måste du välja den korrekta banan, markera Select Car och utföra den rätta kombinationen på mindre än fyra sekunder. "Accelerera" står för den knapp du valt som accelerationsknapp och siffran inom parentes visar hur många gånger knappen ska tryckas in i följd.

SPELA SOM BOBBY ALLISON

Välj banan Charlotte och tryck Upp, Accelerera, Vänster, Accelerera, Ned, Accelerera, Höger, Accelerera, L, R , L, R, Accelerera (2).

SPELA SOM DAVEY ALLISON

Välj bananTalladega och tryck Upp, Accelerera, Vänster, Accelerera, Ned, Accelerera, Höger, Accelerera, L, R, L, R, L, R.

SPELA SOM ALAN KULWICKI

Välj banan Bristol och tryck Accelerera (8), R, R.

SPELA SOM BENNY PARSONS

Välj banan Richmond och tryck Upp, Accelerera, Höger, Accelerera, Ned, Accelerera, Vänster, Accelerera, Accelerera (3), L, Accelerera (2).

SPELA SOM CALE YARBOROUGH

Välj banan Darlington och tryck L, R, L (3), R (2), Accelerera. En ljud hörs om det är rätt kod.

SPELA SOM RICHARD PETTY

Välj banan Martinsville och tryck Upp, Accelerera (2), Ned, Accelerera (2), Vänster, Accelerera, Höger, Accelerera, Vänster, Accelerera, Höger, Accelerera, L, R.

ASTEROIDS 3D

PLAYSTATION

Många tycker kanske att man ska låta bli att göra om gamla klassiker såsom Activision har gjort med *Asteroids*. För de konservativa *Asteroids*-fansen som var med på den gamla goda tiden har vi det perfekta fusket för att rädda situationen:

SPELA ORIGINALET

För att få spela den klassiska originalversionen av detta spel måsta du först och främst kämpa dig fram till nivå 15.

På nivå 15 ska du fortsätta att spela tills en grön wireframe-asteroid visar sig. När du skjutit sönder den blir originalversionen spelbar, men glöm inte att spela färdigt nivå 15 och spara så att du kan återvända till originalversionen av *Asteroids* när du vill!

Något som kan vara riktigt irriterande är den tid datorspelarna tar på sig att bli färdiga efter att man själv blivit sprängd i Wars-mode.

Detta kan dock avhjälpas om man håller inne Triangel, vilket höjer datorspelarnas tempo avsevärt.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

NINTENDO 64

För er som gillar hårda shoot 'em up-spel i gammal god *Doom*-stil finns det inget bättre Nintendo 64-alternativ än *Turok 2: Seeds of Evil*. Givetvis innehåller spelet en rad tokroliga fusk.

Stora huvuden på fienderna UBERNOODLE
Streckgubbe HOLASTICKBOY
Stora händer och fötter STOMPEM
Små fiender PIPSQUEAK
Streckgubbar IGOTABFA
Mörker LIGHTSOUT
Goraud-skuggning WHATSATEXTUREMAP

För att följande koder ska fungera måste du först klara spelet.
Alla vapen GOODIES
Oändlig ammunition DONTSTOCKUP
Oändligt antal liv ICANTDIE

TENCHU

PLAYSTATION

Vi har redan publicerat fusk till Activisions mörka ninjaäventyr i tidigare nummer av Super PLAY, men nu har vi hittat ytterligare några oärliga sätta att förhöja spelglädjen. Håll till godo!

FULL HÄLSA

Pausa under spelets gång och utför sekvensen Upp, Upp, Ned, Ned, Vänster, Höger, Vänster, Höger, Fyrkant, Triangel.

ALLA FÖREMÅL

Gå till skärmen där du väljer vapen, håll inne R1 och tryck Upp, Ned, Ned, Vänster, Höger, Vänster, Höger, Fyrkant, Triangel.

VÄLJ BANA

Gå till skärmen där du väljer bana, håll inne R2 och tryck Upp, Upp, Ned, Ned, Vänster, Höger, Vänster, Höger, Fyrkant, Triangel.

99 CAPACITY SHURIKEN

Gå till skärmen där du väljer vapen, håll inne L1 och tryck Upp, Upp, Ned, Ned, Vänster, Höger, Vänster, Höger, Fyrkant, Triangel.

FLER VAPEN

Gå till skärmen där du väljer vapen, håll inne R1 och tryck Upp, Ned, Ned, Vänster, Höger, Vänster, Höger, Fyrkant, Triangel.

STÖRRE MAXANTAL VAPEN

Gå till skärmen där du väljer vapen, håll inne L2 och tryck Upp, Upp, Ned, Ned, Vänster, Höger, Vänster, Höger, Fyrkant, Triangel.

Topp LISTOR

JAPAN

1. (–) Pikachu Genki De Chu [N64]
2. (–) Super Robot Taisen F [PS]
3. (–) R4: Ridge Racer Type 4 [PS]
4. (2) Dragon Quest Monsters [GB]
5. (1) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
6. (–) Banjo-Kazooie [N64]
7. (–) Sound Novel Evolution 2 [PS]
8. (8) Pocket Monsters Pikachu [GB]
9. (–) Legend of Zelda: Link's Awakening DX [N64]
10. (–) Bomberman [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1. (–) Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. (–) NHL '99
3. (2) Goldeneye 007
4. (1) 1080° Snowboarding
5. (4) F1 World Grand Prix
6. (3) Mission: Impossible
7. (–) WCW/NWO Revenge
8. (–) Holy Magic Century
9. (–) Buck Bumble
10. (–) V-Rally '99

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

INTERNET

1. (–) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
2. (2) Metal Gear Solid [PS]
3. (1) Gran Turismo [PS]
4. (–) Goldeneye 007 [N64]
5. (4) Resident Evil 2 [PS]
6. (–) Banjo-Kazooie [N64]
7. (10) Final Fantasy VII [PS]
8. (–) Turok 2: Seeds of Evil [N64]
9. (–) Xenogears [PS]
10. (–) Kagero [PS]

Listan är © World Charts

USA

1. (–) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
2. (–) Star Wars: Rogue Squadron [N64]
3. (4) Crash Bandicoot 3: Warped [PS]
4. (–) Goldeneye 007 [N64]
5. (–) Tomb Raider III [PS]
6. (5) WCW/NWO Revenge [N64]
7. (–) Rugrats [PS]
8. (–) Nascar '99 [PS]
9. (2) Twisted Metal 3 [PS]
10. (3) Metal Gear Solid [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

SUPER PLAY TOPP 20

Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]	1.	(–)
Final Fantasy VII [PS]	2.	(1)
Turok 2: Seeds of Evil [N64]	3.	(–)
Tekken 3 [PS]	4.	(3)
Tomb Raider III [PS]	5.	(2)
Goldeneye 007 [N64]	6.	(4)
NHL '99 [PS]	7.	(9)
Super Mario 64 [N64]	8.	(8)
F-Zero X [N64]	9.	(7)
Banjo-Kazooie [N64]	10.	(5)
Legend of Zelda: A Link to the Past [SN]	11.	(6)
Crash Bandicoot 3: Warped [PS]	12.	(–)
1080° Snowboarding [N64]	13.	(10)
V-Rally '99 [N64]	14.	(–)
Spyro the Dragon [PS]	15.	(11)
Gran Turismo [PS]	16.	(13)
TOCA 2: Touring Cars [PS]	17.	(–)
Tetris DX [GB]	18.	(19)
Panzer Dragoon Saga [SA]	19.	(15)
Colony Wars: Vengeance [PS]	20.	(12)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

Metal Gear Solid [PS]	1.	(1)
Final Fantasy VIII [PS]	2.	(2)
Perfect Dark [PS]	3.	(3)
Sonic Adventure [DC]	4.	(5)
Virtua Fighter 3 [DC]	5.	(8)
R4: Ridge Racer Type 4 [PS]	6.	(4)
Resident Evil: Code Veronica [DC]	7.	(6)
Smash Brothers [N64]	8.	(7)
Mario's Party [N64]	9.	(10)
Sega Rally 2 [DC]	10.	(9)
Pokémon [GB]	11.	(12)
Donkey Kong 64 [N64]	12.	(–)
Castlevania Revelations [N64]	13.	(11)
Jet Force Gemini [PS]	14.	(16)
Quake II [N64/PS]	15.	(–)
Kingsley [PS]	16.	(20)
Twelve Tales: Conker 64 [N64]	17.	(18)
Silent Hill [PS]	18.	(13)
GT World Tour [N64]	19.	(–)
Street Fighter Alpha 3 [PS]	20.	(19)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

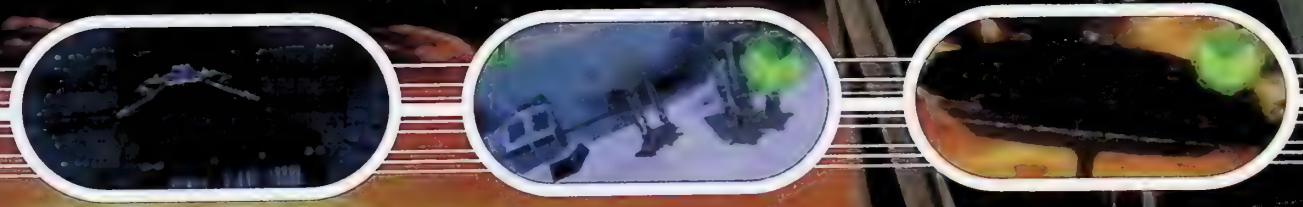
Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du ser fram emot mest på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

STAR WARS i högupplösning

Star Wars: Rogue Squadron är det mest verklighetstrogna Star Wars-spelet hittills, och med Nintendos RAM-uppgradering ser det ännu mer realistiskt ut. I den här tävlingen får tre lyckliga vinnare varsitt exemplar av spelet och varsitt Expansion Pak.

Vad heter ökendalen där Luke Skywalker tränade för att bli X-wing-pilot?

1. Death Valley 69 2. Javas Valley 3. Beggars Canyon



För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på

0712-110 30

(4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna paketet. Lycka till!

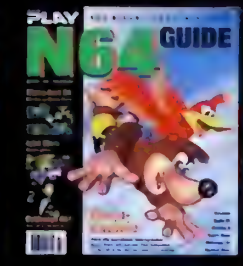
Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

N64-guide 1/98

I premiärnumret av vår specialtidning guidade vi dig genom *Banjo-Kazooie, Goldeneye 007, Mystical Ninja, Lylat Wars, Quake 64* och många fler. **60 kr**



SUPER POWER 4/93 Vi guidar dig igenom *StarWing, Road Runner* och *FF – Mystic Quest*. Dessutom berättar vi allt om Arnie och spanar in det nya systemet 3DO.

SUPER POWER 5/93 Alla specialarna i *Mortal Kombat* och *Street Fighter II Turbo*. Nintendo och Silicon Graphics gör 64-bitaren Project Reality.

SUPER POWER 2/94 RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II, Clayfighter, Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3/94 Nintendo släpper Super Game Boy! Bruce Lee som film och TV-spel! Recensioner på *Secret of Mana, Lufia, Equinox, NHL Hockey '94* och *Flintstones*.

SUPER POWER 4/94 Fotbolls-feber! Vi har testat *FIFA, Striker, World Cup '94* och *Goal*. *Secret of Mana*-guide, *Super Metroid*-smygtitt och killarna bekom det första helsvenska SNES-spelet.

SUPER POWER 7/94 Vi tittar närmare på Jaguar, PlayStation och NEC FX. Dessutom tips till *Zombies* och test av *Stunt Race FX, Super Street Fighter II* och *Mortal Kombat II*.

SUPER POWER 8/94 Vi har spelat *Ultra 64*! Och recenserat *Donkey Kong Country, Super Punch Out, Street Racer, Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95 Stort RPG-nummer med *Final Fantasy III, Breath of Fire* och *Illusion of Time*. Vi har dessutom pratat med Square och hört ryktet om Virtual Boy.

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk, Ultimate Parodius, Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt träckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi, Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 5/95 Stor guide till *Killer Instinct*! Mer Next Generation med smygtittar på *Panzer Dragoon, Ridge Racer* och *Victory Goal*. Vi har dessutom testat *Stargate, Cannon Fodder* och *C2–Judgement Clay*.

SUPER POWER 6–7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Speltecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 10/95 Stora artiklar om Ultra 64 och Psygnosis. *Chrono Trigger, Phantasy Star IV, Wipeout* och *Destruction Derby* testade. Premiär för Final Fantasy Forum.

Super PLAY 3 De japanska rollspelen erövrar västvärlden, *Resident Evil* utses av en enig jury till det bästa PlayStation-spelet hittills, uppföljaren till *Flashback* är äntligen på väg och vi berättar mer om Nintendo 64.

Super PLAY 10 PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider, Porche Challenge, 2 Xtreme, Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 12 Nintendo 64 till Sverige! Stora recensioner av *Super Mario 64, Shadows of the Empire* och *Pilotwings 64*, samt massor av förhandstittar. Dessutom berättar vi om Namcos blivande beat 'em up-klassiker; *Tekken 3* och *Soul Blade*.

Super PLAY 13 Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64, Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14 Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 15 Ingen stal Tokyo Game Show. *Street Fighter III* är varje beat 'em up-spelares dröm. *Blast Corps* utplånar allt. Dessutom den avslutande delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide. **60 kr med CD**

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night, Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*. **60 kr med CD**

Super PLAY 17 22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve, PaRappa the Rapper, War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av Croc. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet. **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Artiklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars, Sonic Jam, Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 *Final Fantasy*; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007, G-Police, NHL '98, Abe's Oddysee, Last Bronx* och *Multi Racing Championship*. **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Castlevania: Symphony of the Night, Street Fighter EX Plus Alpha, Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing, Crash Bandicoot 2, Harvest Moon, Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23 På sitt besök i Nintendos värld spelade vi *Zelda 64, Yoshi's Story* och *F-Zero X*. Hemma i Sverige mindes vi spelåret som gick och guidade er genom *Diddy Kong Racing*.

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo, Quake 64, Pocket Monsters, Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25 Vi avslöjar hur Sega ska segra, förklarar varför *Tekken 3* blir årets bästa beat 'em up och pratar med teamet bakom *Tomorrow Never Dies*.

Super PLAY 26 Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2, Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28 Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazooie* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64, Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98, F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick på ECTS-mässa i London. Dessutom fick vi en exklusiv förhandspresentation av *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda. Tokyo Game Show. Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X, NHL '99, Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Colony Wars: Vengeance, Tenchu, Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans mästerverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

Super PLAY 35 Allt om 1999 års största spel – *Final Fantasy VIII, Perfect Dark, Metal Gear Solid, Virtua Fighter 3tb* och många fler. Dessutom besökte vi Squares japanska högkvarter.

Den kompletta och officiella svenska guiden till *Ledgend of Zelda: Ocarina of Time*. 128 sidor med mängder av bilder. Pris 129:-

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

Nintendo 64

Body Harvest *Äventyr* 85
Ett vågat projekt som kan lägga grunden för en ny genre. *SP 34*

Bomberman Hero *Action* 74
Bomberman kommer alltid att vara bäst i original-utförandet. *SP 32*

Buck Bumble *Shoot 'em up* 60
Shoot 'em up för småkryp. *SP 34*

Centro Court Tennis *Sport* 90
Det roligaste tennisspelet på väldigt länge. *SP 35*

Chopper Attack *Shoot 'em up* 70
Ett halvdant helikopterspel. *SP 33*

F-Zero X *Racing* 93
En fartupplevelse som ingen bör missa. *SP 33*

Glover *Plattform* 78
Ett kul men något förvirrat spel. *SP 35*

Holy Magic Century *RPG* 70
Ett nybörjar-RPG som kunde ha varit bättre. *SP 33*

Legend of Zelda: Ocarina of Time *RPG* 100
Legend of Zelda: Ocarina of Time är mycket mer än bara världens bästa TV-spel. *SP 34*

Nascar '99 *Racing* 68
Välgjort men alltför enkelspårigt som bilspel betraktat. *SP 33*

NHL '99 *Sport* 93
Kan det bli mycket bättre? *SP 33*

NHL Breakaway '99 *Sport* 83
Bara för dem som inte nöjer sig med ett hockeyspel. *SP 34*

Rush 2: Extreme Racing USA *Racing* 69
Ett amerikanskt bilspel som inte är speciellt kul. *SP 35*

S.C.A.R.S. *Racing* 83
Inte lika bra som PlayStation-versionen. *SP 33*

Starshot: Space Circus Fever *Plattform* 69
Slöseri med fin grafik och välplanerad musik. *SP 34*

Top Gear Overdrive *Racing* 80
En underlig blandning av showracing och rally som roar för stunden. *SP 35*

Turok 2: Seeds of Evil *Shoot 'em up* 93
Det kanske inte är lika sofistikerat som *Goldeneye 007*, men bra nära. *SP 34*

V-Rally '99 *Racing* 86
Det bästa bilspelet hittills till Nintendo 64. *SP 34*

Wipeout 64 *Racing* 88
Samarbetet mellan Nintendo och Psygnosis kunde knappast ha börjat bättre. *SP 35*

XG2 *Racing* 78
Ett mindre lyckat försök att konkurrera med *Wipeout 64* och *F-Zero X*. *SP 35*

PlayStation

Actua Soccer 3 *Sport* 82
Actua Soccer 3 är värt att kollas upp om man gillar riktig fotboll. *SP 35*

Actua Tennis *Sport* 52
Gremlin ville så mycket, men *Actua Tennis* är verkligen dåligt. *SP 33*

All Star Tennis *Sport* 75
Det går att göra bättre tennisspel än så här. *SP 33*

Apocalypse *Shoot 'em up* 81
Ingen banbrytande klassiker men ett actionladdat äventyr för den som gillar mycket skjutande. *SP 34*

Asteroids *Shoot 'em up* 73
Ett tappert försök att tjäna lite nya pengar på en gammal goding. *SP 35*

Beast Wars *Shoot 'em up* 54
Även om man är heltänd på Transformers inser man snabbt att *Beast Wars* inte är ett speciellt kul spel. *SP 35*

Bust-A-Groove *Musik* 83
Håller lika länge som stroboskop. Med andra ord, inte så länge. *SP 34*

Colony Wars: Vengeance *Shoot 'em up* 92
Digital konst för nittiotalet. Ett måste för science fiction-fans. *SP 33*

Command & Conquer: Retaliation *Strategi* 84
Nästan identiskt med föregångaren. *SP 34*

Cool Boarders 3 *Sport* 82
Precis så här skulle första spelet ha sett ut. *SP 33*

Crash Bandicoot 3: Warped *Plattform* 85
Det enda som man verkligen kan kritisera i *Crash Bandicoot 3* är att det är lite väl likt sina föregångare. *SP 34*

Duke Nukem: Time to Kill *Shoot 'em up* 76
Bara för dem som tycker om brutalt våld och har *Duke Nukem*-humor. *SP 34*

FIFA '99 *Sport* 84
Har man inget av de andra spelen i serien är det bara att slå till, annars är det knappast prisvärt. *SP 34*

Formula 1 '98 *Racing* 79
Inget för den verklige F1-entusiasten. *SP 33*

Libero Grande *Sport* 82
Originellt men knappast underhållande. *SP 34*

Mega Man Legends *Plattform* 85
Knappast likt föregångarna, men det är kanske bara bra. *SP 33*

Moto Racer 2 *Racing* 78
Ännu ett halvlyckat försök att hitta rätt MC-känsla. *SP 33*

NBA Live '99 *Sport* 88
Känns mer som en uppföljare än som en uppgradering, till skillnad från förra årets version. *SP 34*

ODT *Äventyr* 77
Ett helt okej äventyrsspel med ett par feta brister. *SP 34*

Parasite Eve *RPG* 93
Ett modernt och nyskapande rollspel som gör djupt intryck. *SP 35*

Pocket Fighter *Beat 'em up* 78
Gulligt, knäppt och annorlunda. Kanske lite väl annorlunda. *SP 35*

Psybadek *Racing* 82
Underhållande, men inte revolutionerande. *SP 33*

Rival Schools *Beat 'em up* 82
En julklapp till alla Capcom-fans, laddad med överraskningar och specialfunktioner. *SP 34*

Rogue Trip *Shoot 'em up* 80
Har man kört slut på *Vigilante 8* och vill ha mer så... *SP 35*

Small Soldiers *Äventyr* 34
Håll er så långt borta från det här spelet som möjligt. *SP 35*

Spyro the Dragon *Plattform* 90
Det bästa PlayStation-spelet i genren. *SP 33*

Tenchu *Äventyr* 80
Långt ifrån perfekt men i alla fall ett av de bättre äventyren i ninja-genren. *SP 33*

Test Drive: Off Road 2 *Racing* 70
Ännu ett hyfsat bilspel som säkert hade fått toppbetyg för några år sedan. *SP 34*

Tales of Destiny *RPG* 85
En sällsam och vacker saga, prydd av atmosfäriska effekter. *SP 35*

TOCA 2: Touring Cars *Racing* 88
Ett ypperligt bilspel om man vet vad man ger sig in på. *SP 35*

Tomb Raider III *Äventyr* 91
Är man bara ute efter ett nytt Lara-äventyr kan man knappast bli missnöjd. *SP 34*

Wild 9 *Plattform* 80
Ett hyfsat plattformsspel, helt enkelt. *SP 33*

X Games Pro Boarder *Sport* 68
Ett overkligt svårt snowboard-spel i snygg förpackning. *SP 35*

Zero Divide 2 *Beat 'em up* 60
Ett spel som de flesta beat 'em up-fans klarar sig bra utan. *SP 33*

Game Boy

Game & Watch Gallery 2 *Samling* 78
Kul även om man har originalspelen. *SP 35*

Pocket Bomberman *Pussel* 72
Bomberman kan vara jättekul, men i det här utförandet känns det faktiskt lite tamt. *SP 35*

Tetris DX *Pussel* 95
Tetris blir ännu roligare i färg. *SP 34*

Saturn

Deep Fear *Äventyr* 83
Helt klart den bästa *Resident Evil*-klonen. *SP*

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej.

1. När kommer *Final Fantasy VIII* till Sverige? 2. När släpps *R4: Ridge Racer Type 4* här? 3. Kommer det sistnämnda att vara lika snyggt som *Gran Turismo* och innehålla lika många bilar? 4. Planerar Sony någon uppföljare till *Spyro the Dragon*? 5. Kommer det ytterligare ett *Cool Boarders*-spel i år?
Joppe

Hej Joppe.

1. Inte förrän mot slutet av året. 2. Preliminärt i början av juni. 3. Det är snyggare och innehåller sammanlagt 321 olika biltyper. 4. Det gör de säkert. Vänta bara tills E3. 5. Ja, men inte till PlayStation. Nästa *Cool Boarders*-spel släpps till Dreamcast.
SP

Hej.

1. Vilka projekt jobbar Shigeru Miyamoto på nu? 2. Verkar det som om det kommer något *Metroid*-spel till Nintendo 64? 3. Vad hände med Nintendos planerade bärbara 32bitare? 4. Slutligen, går det att få tag på Game Gear-spel i Sverige? I så fall, var?
PB

Hej PB.

1. Det håller Nintendo fortfarande hemligt. Det enda vi vet säkert är att han är producent för *Super Mario RPG 2* och att han fortfarande planerar en uppföljare till *Super Mario 64*. Men räkna med att flera nya Miyamoto-titlar kommer att utannonseras under året. 2. Inte för att han har någonting med serien att göra, men Shigeru Miyamoto sade nyligen att R&D 1 inte har påbörjat någon Nintendo 64-version av *Metroid* ännu. Så även om det skulle komma en fjärde del i serien lär den dröja åtminstone ett par år. 3. Antingen var det bara falska rykten, eller så fortsätter de att utveckla den. Men med tanke på Game Boy Color lär den inte komma under det här årtusendet. 4. Brio släpper inga nya Game Gear-spel längre, men begagnade sådana går att få tag i lite varstans. Leta bland radannonser och på spelbörsar.
SP

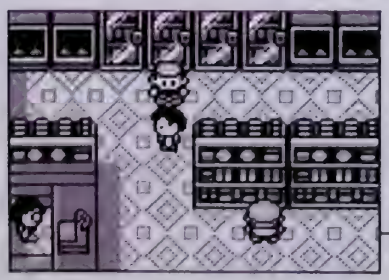
I juni kommer *R4: Ridge Racer Type 4* och alla de 321 bilmodellerna till Sverige.

Hej!

Jag höll just på att importera *Pokémon* från USA, när jag kom att tänka på dessa frågor som kan vara bra att få svar på först. 1. När kommer *Pokémon* till Sverige? 2. Vad kommer det att kosta? 3. Kan man länka ihop ett amerikanskt *Pokémon*-spel med ett europeiskt? Tack för en bra tidning!
Pokemon

Hej!

1. I höst. 2. Det är inte bestämt ännu. 3. Kanske. Om samma upplaga av *Pokémon* släpps i USA och Europa lär det inte vara några problem. Men Nintendo har planer på att översätta det till olika språk och då går det förmodligen bara att länka sin kassett med andra från samma land. Tack för att du läser den.
SP



I höst kommer äntligen *Pokémon* till Sverige.

Hej!

Nu har jag prenumererat på Super PLAY i ett och ett halvt år och undrar varför Tobias ogillar amerikanska spel?
Snake

Hej Snake!

Ingen av oss tycker att det utvecklas särskilt bra spel i USA. Det finns undantag, men inte många.
SP

Hej Super PLAY!

Blev Super NES-spelen *Secret of Mana 2* och *Dragon Warrior VI* någonsin färdiga och släpptes något av dem i så fall i USA?
Edgar Roni Figaro

Hej Edgar!

***Seiken Densetsu III* och *Dragon Quest VI* släpptes i Japan och är två väldigt bra rollspel. Men de översattes aldrig som planerat. Så ingen av de titlar du nämner existerar.**
SP

Tjena Super PLAY!

1. Har ni recenserat *Goldeneye 007*? 2. Är *Fighters Destiny* ett bra beat 'em up-spel? 3. Kommer Rare att göra ytterligare ett Bondspel till Nintendo 64? 4. Är *Tomorrow Never Dies* till PlayStation bra? 5. Vilket är det bästa snowboardspelet till Nintendo 64?
Dise

Tjena Dise!

1. Ja, det var över ett år sedan, i Super PLAY 21. Det fick 96 i betyg. 2. Det är nog bäst i sin genre till Nintendo 64, men bara godkänt om man jämför med dem som finns till PlayStation. 3. Nej. De har inga rättigheter. 4. Vi har bara testat en halvfärdig version, men den såg inte ut att vara i närheten av Rares mästerverk. 5. *1080° Snowboarding*. Det är överlägset alla andra spel i genren.
SP

Hej Super PLAY!

1. När släpps *Harvest Moon* till Nintendo 64? 2. Vad kommer Nintendos nästa konsol att heta? 3. Kommer det någon uppföljare till *Legend of Zelda: Ocarina of Time*? 4. När släpps *Pikachu Genki De Chu* till Nintendo 64 och kommer ni att skriva något mer om det innan det kommer ut? 5. Ni skrev om något tillbehör så att man kunde prata med Pikachu. Släpps det samtidigt som spelet? 6. Är man tvungen att skaffa 64DD till framtiden?
Walle

Hej Walle!

1. Det släpps i Japan i mars. Till USA och Europa lär det komma under hösten. 2. Den har inget officiellt namn ännu. N2000 är bara ett obekräftat arbetsnamn. 3. Ja, men vi lär få vänta länge. 4. *Pikachu Genki De Chu* är redan släppt i Japan. Någon engelskspråkig version är inte planerad. Vi kommer att skriva mer om alla *Pokémon*-spel, inklusive dem till Nintendo 64. 5. När man köper spelet i Japan får man även en mikrofon som gör att man kan prata med Pikachu. 6. Det verkar inte så.
SP

Frågor:

1. Kommer det någon uppföljare till *Street Fighter EX Plus Alpha*? 2. Varför släpps inte alla spel i Europa? 3. Kommer det något mer *Resident Evil*-spel till PlayStation?
Svenne

Svar:

1. I japanska arkadhallar finns redan en uppföljare, men det spelet tycks inte vara på väg till PlayStation. 2. För att vissa spelutvecklare inte tror att alla deras titlar skulle sälja här. 3. Om allting går enligt planerna kommer det tre nya delar i *Resident Evil*-serien i år. En till Dreamcast, en till PlayStation och en till Nintendo 64.
SP

Tja!

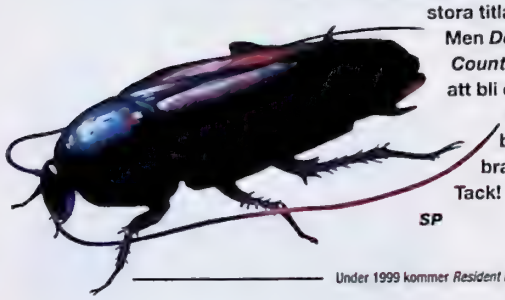
Här kommer några frågor som jag har grubblat på sedan jag besegrade ondskan i *Ocarina of Time*. 1. När kommer nästa *Legend of Zelda*-spel? Jag bara måste veta allt om det. 2. Ärligt talat, har Dreamcast någon chans mot Nintendo 64? Den är ju extremt dyr. 3. I december-numret var det en smart grabb som undrade vilket som blir Nintendos nästa storspel? Ni svarade att det var en hemlighet, varför är det så hemligt? 4. Jag blir lite rörd när jag spelar *Ocarina of Time*. Är det normalt? Ni är verkligen bäst!

Link

Tja Link!

1. Det dröjer nog länge innan vi får spela ett helt nytt *Zelda*-spel. Så länge får vi nöja oss med *Link's Awakening DX* till Game Boy Color, och hoppas på att 64DD kommer till Europa tillsammans med en uppgradering av *Ocarina of Time*. 2. Dreamcast är tekniskt sett väldigt imponerande, och både *Virtua Fighter 3tb* och *Sonic Adventure* är mycket välgjorda spel. Dessutom gäller priserna i annonser den direktimporterade japanska konsolen. När den släpps officiellt i Sverige kommer den inte att kosta ens hälften så mycket. 3. Nintendo har inte utannonserat alla sina stora titlar ännu. Men *Donkey Kong Country 64* kommer att bli en av dem. 4. Man ska bli berörd av ett bra TV-spel. Tack!

SP



Under 1999 kommer *Resident Evil* till alla format.

Hej SP!

1. Blir PlayStation 2 bättre än Dreamcast? 2. Kommer det att gå att spela nuvarande PlayStation-spel på PlayStation 2? 3. Måste man ha Game Boy Color för att spela *Legend of Zelda: Link's Awakening DX*?

Sojabönor

Hej!

1. Om den kommer ett år senare så lär tekniken vara nyare. 2. Troligtvis inte. 3. *Link's Awakening DX* fungerar faktiskt även på en gammal Game Boy. Fast då blir det ju svartvitt och då missar man lite av poängen.

SP

Hej Super PLAY!

1. Varför ligger *NHL '99* till PlayStation på bättre plats på topplistorna än *NHL '99* till Nintendo 64 fast den sistnämnda versionen fick bättre betyg? 2. Kommer 64DD till Sverige? 3. Varför kom inte *Knockout Kings '99* och *Tiger Woods '99* bara till PlayStation och inte till Nintendo 64? 4. Kommer det något nytt *Super Mario*-spel till Nintendo 64? Under 1999? 5. Vilket ska man köpa om man gillar alla typer av sportspel; *FIFA '99* eller *NHL '99*? 6. När kommer *Perfect Dark* att släppas? 7. Kommer Rare att göra en uppföljare till *Diddy Kong Racing*? 8. Kommer Nintendo att utveckla en 128bits-konsol eller hoppa över det och gå direkt på 256bit?

Ett troget Nintendo-fan

Hej Nintendo-fan!

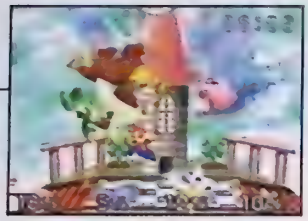
1. Förmodligen för att det finns fler PlayStation-ägare i Sverige. Och för att alla tyvärr inte läser vad vi skriver. 2. Det verkar inte så. 3. Electronic Arts satsar fortfarande främst på PlayStation och släpper därför inte alla sina spel till Nintendo 64. Så är det bara. 4. Under 1999 släpps inte mindre än fyra nya spel med Mario i huvudrollen. Läs mer om dem i nästa nummer. 5. *NHL '99* om du har Nintendo 64. 6. I september. 7. Inte än på ett tag i alla fall. 8. Deras nya konsol borde bli en 128bitare. Men man kan aldrig vara säker.

SP

Hej SP!

1. Vet ni något om Nintendos kommande maskin? 2. Vad heter de bästa kommande rollspelen till Nintendo 64? 3. Vilket var det första TV-spelet som gjordes? 4. Kommer det något RPG till Game Boy Color förutom *Zelda*? 5. När kommer *Resident Evil*-filmen? Tack på förhand.

Jim & Mac



Nästa månad berättar vi mer om de fyra nya Mario-spel som är på väg.

Hej J&M!

1. Läs Tobias artikel "Nästa generation" tidigare i det här numret, så får du veta vad vi vet. 2. *Ogre Battle 3*, *Earthbound 64* och *Super Mario RPG 2*. 3. *Pong*. Det släpptes i arkadhallar 1972 och för hemmabruk 1974. 4. I Japan släpps det flera nya bärbara rollspel i färg, däribland en ny del i *Dragon Quest*-serien och ett RPG med *Mystical Ninja*-figurerna. Men i Europa ser det tomt ut på den fronten. 5. Nästa vinter.

SP

Hejsan på er!

Jag har några frågor om RPG och Nintendo 64. 1. Jag har inte testat många rollspel. *Illusion of Time* har jag spelat och kommit till sista bossen men sedan har jag inte orkat spela vidare. *Zelda: A Link to the Past* till Super NES har jag också spelat men kan inte hitta andra bossen. Och så tycker jag att det är tråkigt. Tror ni att jag kan tycka om *Ocarina of Time* ändå? 2. Om man tycker att sådana spel är tråkiga kan då RPG med textkommandon vara ett bättre alternativ? 3. Har ni förslag på något bra och roligt nybörjar-RPG? Jag äger NES, Super NES och Nintendo 64. 4. Är det någon idé att köpa *1080° Snowboarding* om man har *Wave Race 64*? 5. Varför är Nintendo 64-spel mycket dyrare än dem till PlayStation? Är det bara för att det är kassetter?

Somebody

Hej.

1. Vi kan inte tänka oss att det finns någon som inte tycker om *Ocarina of Time*. Fast vi kan å andra sidan inte förstå hur man inte kan tycka om *A Link to the Past* heller. 2. Textkommandostyrda rollspel har oftast mer invecklad handling och tar längre tid att klara. Men de är också svårare att komma in i. 3. Alla rollspel fungerar även om man är nybörjare. *Final Fantasy II* och *III* är två lysande Super NES-spel. Precis som *Secret of Mana*, som är den bästa kombinationen av actionäventyr och traditionellt RPG. 4. Om du tycker om *Wave Race 64* kommer du definitivt att gilla *1080° Snowboarding*. 5. Det är inte bara kassettkostnaden som gör dem dyrare. I Japan kostar *Zelda* inte mer än ett vanligt PlayStation-spel, men i Sverige är det betydligt dyrare. Vilket beror på Nintendo och Bergsala.

SP

Hej SP!

1. Har ni några bilder på *Super Mario RPG 2* eller *Donkey Kong 64*? 2. Ser *Super Mario RPG 2* ut att bli bättre än *Super Mario 64* och *Legend of Zelda: Ocarina of Time*? 3. Tror ni att *Donkey Kong 64* blir ett bra spel? 4. När kommer PlayStation 2 till Sverige? 5. Tycker ni att Dreamcasts *Sonic Adventure* är bättre än *Legend of Zelda: Ocarina of Time*? 6. Kommer det något boxningsspel till Nintendo 64? När? 7. Vad fick *Super Mario 64* i betyg? 8. Ungefär hur mycket kommer Dreamcast att kosta i Sverige? Jag tycker att ni gjorde rätt när ni gav *Legend of Zelda: Ocarina of Time* 100 av 100. Det är verkligen ett bra spel.

Seadin

Hej Seadin.

1. Den enda hittills existerande bilden på *Donkey Kong 64* finns på Hype-sidorna. *Super Mario RPG 2* får du se mer av i nästa nummer. 2. Nej. 3. Ja. 4. Knappast före år 2000. 5. Vi har bara spelat den japanska versionen av *Sonic Adventure* och inte kommit särskilt långt ännu, så det går inte att bedöma. 6. Det ser mörkt ut på boxningsfronten. Ett nytt *Punch Out* skulle inte vara fel, men det lär vi aldrig få se. 7. 98. 8. Sega har inte satt några europeiska priser ännu. Men förmodligen hamnar den mellan 2000 och 3000 kronor när den släpps, och sjunker sedan under de kommande åren.

Tack för ditt stöd.

SP

Super Mario 64 fick 98 i betyg när vi recenserade det i februari 1997.

Vi vill ha ännu flera återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel-och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar med över 200 000 läsare varje månad.

Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

Slipgatan 5, 117 39 Stockholm
Tel: 08 84 08 26, Fax 08 658 68 46

Även engelska speltidningar

Nyhet! Besök! Förboka!

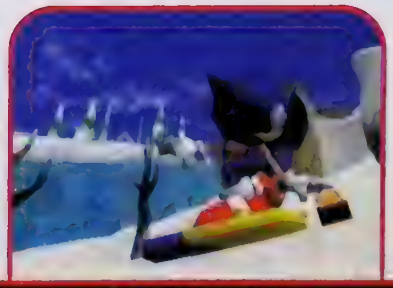
www.dreamcast.nu

Allt om Segas nya maskin!

NÄSTA MÅNAD

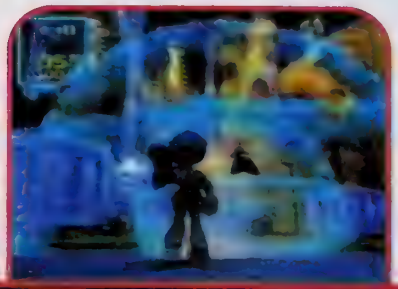
Super Mario

I år släpper Nintendo inte mindre än fyra nya spel med sin superstjärna i huvudrollen. Vi avslöjar allt.



Sonic Adventure
Segas maskot gör comeback.

Sega Rally 2
Världens bästa bilspel?



Jet Force Gemini
Rares nästa succé?

Dessutom recenserar vi *Duke Nukem: Zero Hour, Kensei, Mario's Party, Running Wild* och många fler.

Super PLAY 37 kommer den 9 mars

Nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

RING

Ridge Racer R4 "JogCon"

Snyggare än Gran Turismo! Snabbare än Gran Turismo! R4 har en special tillverkad handkontroll. Kämpa mot bilens vikt i kurvorna, styrplattan vrids ur dina händer när du blir prejad av vägen! Enligt oss det bästa bilspelet någonsin. Förbeställ redan i dag. Kommer att finnas med och utan JogCon kontroll vid release. Priset blir som vanligt lägst. Exakt hur mycket bestäms i mars.

499:-

Metal Gear Solid

Terrorister är ute efter det självgående domedagsvapnet Metal Gear. Snake´s uppdrag är att förhindra terroristerna från att få fram avfyrningskoderna till Metal Gear. Det snyggaste spel som gjorts till Playstation. Kommer slutet januari eller februari. Var säker att få ett exemplar och gör din beställning nu.

KÖP 3 SPEL

VÄLJ ETT AV FÖLJANDE UTAN EXTRA KOSTNAD

Independance Day

Thunderhawk 2

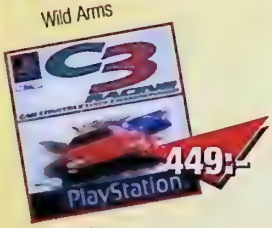
0:-

Overboard

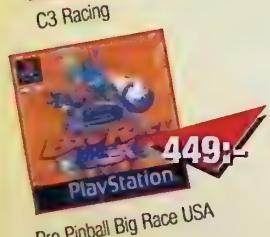
Actua Soccer Club Ed

PLAYSTATIONSPEL

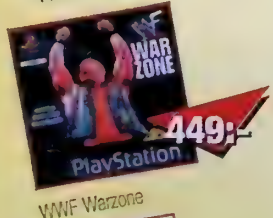
Wild Arms



C3 Racing



Pro Pinball Big Race USA



WWF Warzone

FIFA 99

NYHETER

Asterix	449	Hugo	399	Populous the Beginning	449	Sports Car GT	449
Asteroids	399	Master of Darkness	ring	Prince Naseem Boxing	449	Street Skater	449
Big Air	449	Max Power Racing	449	Pro Boarders	399	Tái Fu	499
Blaze & Blade	449	Mega Man Legends	499	Puma Street Soccer	ring	Tales of Destiny	ring
Bust A Move 4	399	Mega Man X4	499	Rayman 2	449	Tiger Woods 99	449
Castrol Honda Superbike	449	Metal Gear Solid	499	RC Stuntcopter	449	Wild Arms	399
Devils Dice	399	Need for Speed 4	449	Sensible Soccer Club Ed.	449	Wing Over 2	499
Dolphins Dream	499	No Fear Downhill	469	Shao Lin	ring		
Golf Pro	449	Player Manager 98-99	ring	Silent Hill	479		

ORDINARIE

Actua Golf 3	399	Colin McRae Rally	449	Legend	469	Rival Schools	499
Actua Soccer 3	399	Colony Wars Vengeance	469	Lemmings Collectors Ed.	349	Rock n Roll Racing 2	329
All Star Tennis	429	C & Conquer Retaliation	459	Medievil	349	Spyro the Dragon	429
Allied General	499	Constructor + minneskort	449	Mortal Kombat 4	399	Street Fighter 2 Collection	399
Apocalypse	399	Cool Boarders 3	399	Moto Racer 2	469	Tekken 3	449
Atlantis	399	Crash Bandicoot 3	449	Music	399	Tenchu	449
Azure Dreams	399	Duke Nukem Time to Kill	399	Nascar 99	449	Test Drive 4x4	449
Batman & Robin	499	FIFA 99	459	NBA Live 99	449	Test Drive 5	449
Bomberman World	399	Final Fantasy 7	469	Need for Speed 3	399	Toca Touring Car 2	449
Breath of Fire 3	449	Formula One 98	499	NHL 99	449	Tomb Raider 3	449
Brunswick Bowling	449	Gran Turismo	449	Oddworld 2 Abes exoddus	449	Victory Boxing 2	499
Bust A Move 3	329	Heart of Darkness	349	Pocket Fighters	499	WWF Warzone	449
C3 Racing	449	Jeremy McGrath Supercross 98	449	Point Blank inkl.pistol	699	X-Men vs Street Fighter	499
Caesars Palace 2	449	Knock Out Kings	449	Resident Evil 2	449		

PLATINUM/BUDGET

Air Combat	249	Formula One	249	Porsche Challenge	249	Toca Touring Car	249
Alien Trilogy	249	Grand Theft Auto	249	Rayman	249	Tomb Raider	249
Bust A Move 2	249	Hercules Combo Pack	249	Resident Evil	249	V-Rally	249
Command & Conquer	249	Mickeys Wild Adventure	249	Ridge Racer Revolution	249	Wipe Out	249
Crash Bandicoot	249	Micro Machines V3	249	Soviet Strike	249	Wipe Out 2097	249
Destruction Derby 2	249	NHL 98	249	Tekken 2	249	World Cup 98	249
Die Hard Trilogy	249	Oddworld	249	Time Crisis	249	Worms	249

REA

Alone in the Dark	249	Deathtrap Dungeon	249	Newman Haas Racing	249	The Note	169
Alundra	249	Descent	169	NHL Powerplay 98	169	Tobal No 1	249
Area 51	249	Exhumed	249	Olympic Soccer	169	Tunnel B1	169
Auto Destruct	249	Explosive Racing	169	Overblood	169	Unholy War	249
Battle Arena Toshinden 2	249	Formula One 97	249	Pitfall 3D	249	V 2000	249
Blast Radius	169	Ghost in the Shell	249	Poy Poy	249	Vandal Hearts	249
Blasto	249	Jet Raider 2	249	Pro Pinball Timeshock	249	Wayne Gretzky Hockey 98	169
Bloody Roar	249	Konami Open Golf	249	Rapid Racer	249	Whizz	169
Castlevania	249	Loaded	169	Rascal	169	Viper	169
Circuit Breakers	249	MDK	169	Robotron X	169	VR Powerboat Racing	169
Clock Tower	249	Motormash	169	Rosco McQueen	169	YS	249
Colony Wars	249	Mr Domino N.O.C.S	249	S.C.A.R.S.	249	X-Men	249
Crime Killer	249	N20	249	Tennis Arena	249	Zero Divide 2	249
Davis Cup Tennis	249	Nagano Winter Olympics	169	Test Drive 4	249		

IMPORT

USA Nyheter		Omikron: the Nomad Soul	549	Dragonball GT	499	Xenogears	499
American Deer Hunter 2	399	Quake 2	499	Elemental Gearbolt	499	**Japan Import**	
Blades of Steel	499	Silent Hill	549	Kartia	499	Chocobo's Dungeon 2	999
Destrega	549	Silhouette Mirage	549	Marvel Super vs Street Fighter	499	Erhgeiz	999
Dolphins Dreams	499	Vermin	499	Masters of Monsters	499	Gun Baaru Point Blank 2	599
Legacy of Kain 2	599	**USA Ordinarie**		Monster Rancher	399	R4 Ridge Racer 4	699
Legend of Legia	499	Brave Fencer + FF8 Demo	499	NHL Face Off 99	399	R4 Ridge Racer 4 + R4 Pad	1095
Lunar Silver Star Story	549	Brigandine	549	Parasite Eve	499	Street Fighter Zero 3	799
Messiah	499	Bushido Blade 2	499	Saga Frontier	399	Thousand Arms	899
Monkey Hero	499	Dark Seed	499	Tales of Destiny	499	Vampire Saviour Ex Edition	899

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

OPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15

BASENHETER

STANDARD PLUSPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, en standard handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 250:-

1295:-

NORDICPAKET

Basenhet inkl. helt nytt valfritt spel, ett hemligt spel, ett Joytech 360 blocks minneskort, en original Dual Shock handkontroll, demo-cd, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 850:-

1995:-

GIGANTPAKET

Basenhet inkl. ett helt nytt valfritt spel, två helt hemliga spel, två Dual Shock handkontroller varav en original, två förlängnings kablar till handkontrollerna, ett Joytech 360 blocks minneskort, en GX-Converter för att spela importspel, Joytech Super RGB-Kabel, demo-CD, strömsladd, svensk manual, samt två års garanti.

DU SPARAR 1500:-

2995:-

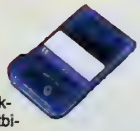
GX CONVERTER

Nu kan du äntligen köpa den! GX-Converter låter dig spela alla USA och Japan original import spel. Nordic Games slutade som bekant att sälja "Multi-X" chip för över ett år sedan. En av anledningarna till detta var alla skador som uppstod på Playstation maskinerna, när man installerade själva chipet. Nu kan du spela original importspel helt utan risk. Inbyggt i Nordic Games GX-Converter är den senaste versionen av Action Replay. Den har alla fusk möjligheter samt även importkoden, en avancerad minneshanterare och en mycket trevlig funktion som låter dig titta och lyssna på filmsekvenser och musik från dina spelskivor. Det enda man behöver för att använda GX-Converter är en RGB-kabel vilket är ett måste ifall du vill ha färg på dina importspel. Svensk manual ingår.

GX Converter 349

GX Converter + RGB-Kabel 499

MINNESKORT



Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

15 block – Okomprimerat
Färger; blå, clear, grå, grön, gul, röd, svart, vit 129
- detta minneskort är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

15 block – Okomprimerat original 179
Färger, blå, grå, grön, gul, röd, svart, vit

60 block – Okomprimerat
Färger, grå 199

120 block – Okomprimerat
Färger, grå 299

120 block - Komprimerat
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, röd, silver, svart. 229

360 block – Komprimerat
Färger; clear, grå, blå. 299

480 block – Komprimerat, digital skärm 349

720 block – Komprimerat, digital skärm 499

1080 block –Komprimerat, digital skärm 649

HANDKONTROLLER

Olika typer av handkontroller passar olika bra för olika typer av spel. Nordic Games säljer förutom den vanliga digitala kontrollen massor av andra modeller. Den analoga kontrollen ger dig med speciella små styrspakar steglös styrning och en helt annan spelkänsla i de flesta spel. Dual Shock kontrollerna med analoga styrknappar ger dig också vibrationer och skakningar när du spelar.

Specialkontrollerna har vi valt ut för alla gamers som vill ha det absolut bästa och tuffaste till sina spel.

Alla Nordic Games kontroller är tillverkande av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

STANDARD

Digital standard original
Färger; grå, svart, vit 179

Digital standard 129
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, lila, röd, silver, svart, vit
-denna handkontroll är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

DUALSHOCK

Analog Dual Shock standard original Färg; grå. 329

Analog Dual Shock standard
Färger: clear, grå, röd, svart, vit 249

SPECIALDESIGN

Ascii Grip Ascii 249
Specialdesignad för rollspel. Gjord för att hålla i en hand. Perfekt för Final Fantasy 7, Clock Tower m.m.

Asciipad Ascii 129
Officiell kontroll liknande standard. Enda kontrollen med "helt" styrkors vilket många uppskattar.

Negcon Namco 299
Officiell racing kontroll. Vridbar på mitten vilket gör den underbar i bilspel.

Resident Evil Ascii 249
Officiell, specialdesignad kontroll för Resident Evil 1 & 2. Flera specialknappar m.m.

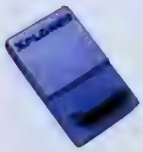
Zerotech Nori 299
Unik kontroll med racinghjul som styrkors. Hålls ungefär som en pistol i handen.

Hyper - Combat 199
Standardkontroll med extra turboknapp. Kamoflagelackad i militärgrönt och svart, stenluff!

Hyper - Fighter 199
Standardkontroll med extra turboknapp. Blodslackad i rött och vitt.

Hyper - Xtreme 199
Standardkontroll med extra turboknapp. Självlysande i mörker.

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR



Action Replay	Innovation	249
Adapter, Game Converter	Innovation	349
Analog Joystick	Sony	699
Antennkabel	Joytech	199
Basenhet inkl Digital Pad		1195
Basenhet inkl Dual Shock Pad		1295
Equalizer	Datel	299
Game Booster Gameboy	Datel	499
Joystick Ascil Stick	Ascil	599
Joystick Bio Grip	Joytech	249
Link Up Kabel	Joytech	129
Minneskort Compressor 60 Block	NuGen	249
Multi Tap; blå, röd, svart	Innovation	249
Multi-Scart (4in1out)	Blaze	299
Mus	Joytech	249
Mus	Sony	349
PAL Booster, NTSC to PAL	Blaze	399
Pistol, Dual Con 45	Innovation	299
Pistol, Erazer Gun	Blaze	349
Pistol, G - Con 45	Namco	499
Pistol, GunCon pedal	Innovation	169
Pistol, Lightblaster	Interact	169
Pistol, Real Arcade Light Gun	Joytech	549
Pistol, Scorpion silver	Blaze	349
Playstation Elkabel	Sony	49
Playstation Laser Cable	Sony	99
Playstation Laserlins	Sony	499
Ratt Dual Shock	Mad Catz	749
RGB Kabel	Pelican	198
RGB Stereokabel	Nu Gen	249
RGB Super AV Kabel	Joytech	249
Shock Pak	Innovation	199
Tom Fodral med skivhållare		19
VCD Kort	Sony	749
Väska inkl.minne & handkontroll	Sony	349
X-Plorer	Blaze	349
X-Tender	Joytech	99

WWW.NORDICGAMES.COM

Besök Skandinaviens största webshop! Här hittar du hela vårt sortiment till samma låga priser. Med vår avancerade sökfunktion hittar du rätt ibland över 4000 artiklar. Du får här reda på de senaste nyheterna till alla format som du kan beställa direkt från din dator Sidan uppdateras två gånger dagligen med nya produkter och aktuella prislistor.

- Ladda ner javaspel eller uppgraderingspatchar till
- Kolla datumen på kommande spel och förboka och försäkra dig om leverans första dagen
- Ingen telefonkö, ingen väntetid! Enkelt och smidigt

Nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

WCW / NWO REVENGE

WCW / NWO Revenge ger dig den mest realistiska fighting upplevelsen på Nintendo 64. Det innehåller följande funktioner och möjligheter:
- Mer än 60 brottare, deras unika entréer, rörelser och förolämpningar.
- Actionfylit 4-spelarläge med stöd för Rumblepack för ännu högre realism.
- Ännu fler gömda vapen än sin föregångare WCW vs NWO.

Det bästa fightingspelet hittills på N-64. Se www.WCWwrestling.com

Star Wars Rogue Squadron

I en tid för länge sedan, i en galax långt, långt borta...skulle en ung spe-lare hjälpa rebellerna i kampen mot Kejsaren. Här är ett renodlat flygspe i Star Wars miljö. Bara de bästa bitarna ur föregångaren Shadows of the Empire har tagits med. Sätt dig i X-vingen, låt teknikerna koppla in din R2 enhet. Ge dig sedan iväg för att skjuta Tie-fighters och hela Imperiet bitar. Kom ihåg varför du inte tog värvning i Kejsarens arméer. Alla ha rätt till ett liv styrt enbart av den fria viljan och Kraften

NINTENDO 64 SPEL

Zelda

Wipe Out 64

Turok 2

NHL Breakaway 99

NYHETER

All Star Tennis	599	Gex 2	599	South Park	ring
Castlevania Legends 3D	ring	Micro Machines 64 Turbo	599	Super Mario RPG 64	ring
Charlys Blast Territory	599	Ogre Battle	ring	Superman 3D	ring
Duke Nukem Zero Hour	ring	Penny Racers	ring	Tetris 64	ring
Earthbound 64	ring	Perfect Dark	629	Twelve Tales Conker 64	ring
Earthworm Jim 3D	599	Quake 2	ring	Twisted Edge Snowboard	ring
FIFA 99	599	Rayman 2	ring	Virtual Pool	599
Fighters Destiny 2	ring	Shadowgate 64	ring		
Fighting Force 64	599	Sim City 3000	ring		

PRISGARANTI • NORDIC GAMES • PRISGARANTI
Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

ORDINARIE

1080	599	F-Zero X	599	Mortal Kombat 4	629	V-Rally Edition 99	599
All Stars Baseball 99	599	F1 World Grand Prix	499	Nascar 99	629	Waialae Country Club Golf	599
Banjo Kazooie 3D	599	G.A.S.P.	599	NBA Jam 99	599	WCW vs NWO	599
Bio Freaks	599	Glover	599	NBA Live 99	629	WCW/NWO Revenge	599
Body Harvest	599	Goldeneye 007	549	NFL Quarterback Club 99	599	Wetrix	499
Bomberman Hero	499	Holy Magic Century	599	NHL 99	599	Wipe Out 64	599
Buck Bumble	599	Knife Edge	549	NHL Breakaway 99	629	Virtual Chess	599
Bust A Move 3	599	Lamborghini Challenge	549	Off Road Challenge	629	WWF Warzone	599
Centre Court Tennis	549	Lylat Wars	549	Space Station Silicon Valley	599	Yoshis Story	599
Cruisin World	499	Madden NFL 99	599	Star Shot Space Circus Fever	599	Zelda the Ocarina of Time	649
Diddy Kong Racing	499	Mario Kart 64	449	Top Gear Overdrive	599		
Extreme G 2	599	Mission Impossible	599	Turok 2 Seeds of Evil	549		

REA! KÖP 2 SPEL BETALA 349: /ST

Aero Gauge	399	Killer Instinct Gold	399		
Air Border	399	Madden 64	399		
Blast Corps	399	Mortal Kombat Mythologies	399		
Clayfighter 63	399	Nagano Olympics	399		
Dark Rift	399	NBA Hang Time	399		
Doom 64	399	NFL Quarterback Club 98	399		
Dual Heroes	399	NHL Breakaway 98	399		
Duke Nukem 3D	399	Robotron X	399		
Extreme G	399	San Fransisco Rush	399		
F1 Pole Position	399	Super Mario 64	399		
Fighters Destiny	399	Tetrisphere	399		
Forsaken	399	Top Gear Rally	399		
GT 64 World Championship	399	Turok Dinosaur Hunter	399		
Iggys Reckin Balls	399	Wayne Gretzky Hockey 98	399		
Int. Superstar Soccer 64	399	World Cup 98	399		

GRATIS VID KÖP AV 3 SPEL!

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & soll

Nintendo Kramisdjur!

Välj mellan:
Banjo, Bowser, Diddy Kong, Donkey Kong, Luigi, Mario, Mumbo, Toad, Yoshi

Köp 2 betala 129:-/st

Soundtrack import från Japan

Äntligen kan vi erbjuda musiken ur spelen på CD. Samtliga skivor är original och direktimporterade från Japan.

Prissänkta!

Bio Hazard 2	329	Guilty Gear	349
Bust A Move 2	349	Namco Classics Techno	349
Dracula X	349	Parasite Eve PSX Edition	249
Einhänder	349	Parasite Eve Remixes	349
FF7 Reunion Tracks	199	Tekken 3 Techno Maniax	329
Gran Turismo	349	Tenchu	329

Nintendo Zeldaprylar!

Jättepopulära officiella samlarfigurer och kläder i begränsad upplaga ifrån USA!

Zelda 15 cm Ganon Figur	199
Zelda 15 cm Link Figur	199
Zelda Bendable Link	99
Zelda, L & XL, svart Sweatshirt	399
Zelda, L & XL, svart T-Shirt	249
Zelda, svart Keps	199

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15

BASENHETER

STANDARDPAKET

Basenhet inkl.scartkabel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, strömsladd, manual och två års garanti.
OBS! Priset 995:- gäller enbart om du väljer att köpa ett av basenhetsspelen till vänster.
Om du inte köper ett basenhetsspel kostar det 1.295:-

995:-

DU SPARAR 400:

BARNPAKET

Basenhet inkl. Super Mario 64, lergubbe spelet Clayfighter, ett av spelen Banjo Kazooie, Yoshis Story, Zelda eller 1080, två original handkontroller, ett standard minneskort, två Rumble Packs, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

2.595:-

DU SPARAR 1100:

GIGANTPAKET

Basenhet inkl.scartkabel, två helt valfria spel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, två stycken rumble packs med inbyggt minne, en förlängningskabel, ett rengöringsset, strömsladd, manual och två års garanti.

2.895:-

DU SPARAR 900:

ZELDAPAKET

Basenhet inkl. scartkabel, ett valfritt nytt spel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, det suveräna spelet Zelda 64, en Zeldaguide på svenska, en officiell Zelda 64 t-shirt, ett Joytech rumble pack, strömsladd, manual och två års garanti.

2.599:-

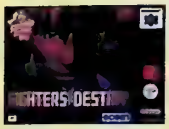
DU SPARAR 700:

Basenhetsspel

Lylat Wars 549

NHL Breakaway 98 549

Lamborghini Challenge 549


Fighters Destiny 549

Duke Nukem 64 549

Ratt inkl. Rumble 749

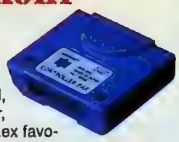
HANDKONTROLLER

N64's handkontroll ger dig total rörelsefrihet genom den analoga styrspaken. På baksidan finns det plats för minneskort eller ett rumble pack. Alla handkontroller som Nordic Games säljer finns i sex olika färger.

Förutom originalkontrollerna har vi även valt ut några bra och snarlika kontroller tillsammans med våra leverantörer i Asien och USA. Allt för att kunna ge dig ett bättre pris. Nordic Games Handkontroller har alltid 2 års garanti.

Handkontroll – Standard original **Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart**	**299**
Handkontroll – Standard "Manta Ray" **Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart**	**199**
Handkontroll – Standard "Superpad" **Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart**	**199**

MINNESKORT



Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. Alla spel som har ikonen "N64 Controller Pak" på spelboxen behöver minneskort. De andra spelen har oftast minnet inbyggt i spelet.

En sparning tar i genomsnitt 60 sidor vilket innebär att du behöver ungefär ett standardminne per spel du har hemma. Köper du ett superminne sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar. Upptill 6,000 kronor sparar du faktiskt ifall du köper största kortet! Alla Nordic Games Minneskort är tillverkade av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

123 sidor - Standardminne **Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart**	**99**
123 sidor – Standardminne original **Färg: grå**	**199**
492 sidor - Superminne **Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart**	**199**
1968 sidor- Superminne, digital display **Färger: grå**	**349**
3936 sidor- Superminne, digital display **Färger: grå**	**399**

RUMBLE PACKS

Ett Rumble Pack pluggas direkt i baksidan på handkontrollen. Rumble Packen skakar och vibrerar samtidigt som du spelar vilket ger ditt spelande en annan känsla.

Fungerar till alla spel med ikonen "N64 Rumble Pack" på spelboxen. Detta har ungefär 95% av alla nuvarande spel vilket gör Rumble Pack till ett måste ifall du vill få ut maximalt av dina spel. Nordic Games säljer numera också kombinerade minneskort och Rumble Packs i alla tänkbara färger. Alla Nordic Games Rumble Packs är tillverkade av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

Rumble Pack Standard original **Färg: grå**	**199**
Rumble Pack Standard **Färger: blå, grå, grön, röd, svart**	**129**
Rumble Pack & 123 sidor minneskort **Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart & grönt självlysande**	**199**
Rumble Pack & 492 sidor minneskort **Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart,+ grönt självlysande**	**299**

RAM-Minne
Nintendo
Detta RAM-minne ger maskinen 4 extra MEG med minne att använda vid beräkningar av data. Detta innebär i sin tur att man kan göra ännu mer avancerade spel och det finns redan tillverkare som stödjer den nya tekniken.
Spel som fungerar med RAM-minnet är bl a Top Gear Overdrive, Star Wars Rouge Squadron Turok 2 m fl.

ÖVRIGA N64 TILLBEHÖR

AC Adapter 220 V	**349**
Action Replay	**499**
Adapter Passport + Action Replay	**499**
Antennkabel Joytech	**149**
Antennkabel original Nintendo	**249**
Förlängningskabel, handkontroll, 2m	**99**
Game Booster Datel	**499**
Ratt inkl.Rumble Mad Catz	**749**
Rengöringset Innovation	**99**
S/Video Cable Blaze	**199**
Rumble Väst	**499**
Stereo AV Cable Blaze	**199**
The Glove, 3d handske	**649**
Ultra Racer Interact	**399**

PRISGARANTI • NORDIC GAMES •

Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

NORDIC GAMES PRISGARANTI

Vi vill ge Dig en garanti som gör att Du alltid kan hitta det lägsta priset hos oss. Om Du ser en vara Du tänkt köpa, till ett lägre pris hos någon av våra konkurrenter, sänker vi vårt pris till samma nivå.

• Gäller ej paketerbjudanden eller spel som måste köpas tillsammans med andra artiklar samt begagnade

• Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos våra konkurrenter

• För att garantin skall gälla måste detta påvisas vid inköpstillfället

Nordic games postorder

Allmän köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Frakfritt vid beställning av spel för över 2000:-. Gäller ej baseenhetsbeställningar.
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte läser ut en filmtidstse får du betala mellan 175 och 225 kronor. Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produkt info.

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter *utan extra kostnad*

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat

"GRATISPRODUKTER"

Independence Day 0:-
Playstation
Flyg shootem'up

Handkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll kopia.

Rumblepack 0:-
N64
Kvalitets Rumble från Joytech

T-Shirt 0:-
Nordic Games L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & sol!

Longbow 2 0:-
PC
Maffig helikopter sim från Jane's

MDK 0:-
PC
Actionfyllt 3D shootem'up

Minneskort 0:-
Playstation
Standard minneskort kopia.

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

Worms 0:-
PC
Kriga med maskar. Toppspel!

Reboot 0:-
Playstation
Underskattat actionspel.

PC SPEL

C & C Tiberian Sun

Delta Force

Sim City 3000

Star Craft Brood Wars Off. Exp

PC NYHETER

Army Men 2, US Import	99-02-17	549
C&C Tiberian Sun	99-03-31	349
Championship Manager 3	99-02-05	ring
Close Combat 3	99-03-24	499
Delta Force	99-02-04	399
Half Life:Team Fortress Exp *USA**		349
Heroes of Might & Magic 3	99-03-31	379
Interstate 82, *USA**	99-02-24	549
Jagged Alliance 2, *USA**	99-02-03	549
Lands of Lore 3	99-03-18	369
Legacy of Kain:Soul Reaver	99-03-31	549
Messiah, *USA**	99-02-20	549
Myth 2	99-01-22	399
North vs South	99-01-22	399
Rainbow 6 Eaglewatch Exp *USA**		299
Resident Evil 2, *USA**	99-02-23	399
Sega Rally 2, *USA**	99-02-18	549
Sim City 3000	99-02-04	399
Sports Car GT	99-03-11	369
Starcraft Brood Wars Off. EXP		199
Swords & Sorcery, *USA**		549
T.Annihilation Kingdoms, *USA**		549
Toca Touring Car 2	99-02-15	379
Worldcraft Pro, *USA**	99-01-20	549
Worms Armageddon	99-01-29	349
X-Wing Alliance , Svensk		ring

USA=USA import*

PC ORDINARIE

Abes Exoddus Oddworld 2	349
Age of Empire	329
Age of Empire Rise of Rome Exp	329
Backpacker 2	299
Baldurs Gate	349
Caesar 3	369
Carmagedden 2	349
Chessmaster 6000	299
Colin McRae Rally	349
Combat Flight Simulator	499
Command & Conquer Red Alert	329
Commandos	349
Deer Hunter	299
Deer Hunter 2	349
Dungeon Keeper Gold	169
Falcon 4.0	399
FIFA 99	369
Final Fantasy 7	399
Gangsters	399
Grand Prix 2	199
Grand Theft Auto	249
Grim Fandango	399
Half Life	349
Heroes of Might & Magic 2	249
Hugo Den Magiska Eken	349
Hugo på Nya Äventyr	169
Kings Quest 8	399
Moto Racer 2	399
Need for Speed 2 Sp. Ed.	149
Need for Speed 3	399
NHL 99	349
Pizza Tycoon	99
POLIS	349
Populous the Beginning	349
Rage of Mages	399
Railroad Tycoon 2	399
Rainbow Six	349
Settlers 3	349
Sim City 2000	169
Sonic R	349
Star Wars 2 Rogue Squadron	399
Starcraft	299
Starcraft Insurrection	249
Starcraft Stellar Forces	249
Starcraft Stratespace	99
Svea Rike 2	349
Theme Hospital	349
Tomb Raider 3	399
Tomb Raider Unfinshed Business	399
Ultima Online Second Age	199
World War 2 Fighters	349
Worms	399
X-Files the Game	99
	399

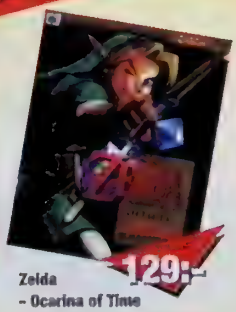
PC HÅRDVARA

3dfx Blaster Banshee 16 mb	1299
3dfx Mighty Voodoo 12mb	1299
CD-Rom 10-Pack, bluedisc Arita	129
Gamepad Gravis	149
Gamepad Pro inkl. Y-kabel Gravis	329
X-Terminator Gravis	499
Ratt Formula 1, T3	1695
Ratt Sprint	895

GUIDEBÖCKER

Turok 2

Acclaim's egen original guide. Hjälper dig genom spelets svårigheter. Vilken fiende är immun mot vad? Ett måste för dig som vill hitta allt och klara av hela spelet. 176 sidor helt i färg.



Zelda - Ocarina of Time

På svenska och tillverkad av Nintendo själva. Allt du vill veta finns i denna tjocka guide i färg. På mer än 100 sidor får du hjälp att leda Link på rätt väg.

Engelsk originalguide 199

ÖVRIGA GUIDER

Alundra	149
Banjo Kazooie	199
Breath of Fire 3	149
Brigandine	199
C & C Retaliation	199
Conkers Quest	199
Crash Bandicoot 3	199
Destrega	199
Final Fantasy 7 Official	149
Final Fantasy Tactics	149
Goldeneye 007	199
Laras Book Official	199
Legacy Of Kain 2	199
Lunar Silver Star	199
Metal Gear Solid	199
Mission Impossible	199
Monkey Hero	199
Mortal Kombat 4	199
Parasite Eve	199
Resident Evil 2 Prima	149
Spyro The Dragon	199
Tekken 3	149
Tenchu	199
Tomb Raider 3	199
Xenogears	199

NEOGEO POCKET

Om man inte har sett en NeoGeo Pocket tidigare, vet man inte vad man missat. Denna handhållna lilla godbit är inte bara snyggt designad. Bild kvaliteten på den inbyggda skärmen är rent utsagt otrolig. Fast den bara är svartvit ger den teknisk knockout på alla andra bärbara spelenheter. Med eller utan färgskärm. Vad sägs om stereoljud i hörlurar! Batteri som behåller inställningarna du gjort. När du startar NeoGeo Pocket första gången ber den dig ställa in språk, engelska eller japanska. När du sedan valt ett språk kommer spelkassetterna veta att du inte kan Japanska. Då visas alla text enbart på engelska. I framtiden kommer det vara möjligt att länka en NeoGeo Pocket med en Sega Dreamcast!

Baseenhet Carbon Black	995
Baseenhet Crystal White	995
Baseenhet Platinum Blue	995
Baseenhet Platinum Silver	995
Baseenhet Platinum White	995
Link Cable	249
Stereo Head Set	249
Baseball Stars	499
Bust a Move	499
King of Fighters	549
Melon Chan	499
Neo Geo Cup 98	499
Pocket Tennis	499

-vg ring oss för kommande titlar

GAMEBOY COLOR

32.000 färger på en Gameboy. Det var tidigare helt otänkbart, men nu är Gameboy Color här. Spela dina gamla spel i färg på Gameboy Color. Med special versioner av spelen blir resultatet ännu bättre än de tio färgskalor som visas på dina gamla Gameboy spel. Nintendos nya bärbara maskin innehåller även fyra gånger så mycket minne som tidigare. Detta gör att det går att programmera mycket mer avancerade spel till Color Gameboy.
I framtiden kommer det t.ex. förstapersons äventyr till det lilla underverket. Du har väl inte missat att Zelda 4 kommer släppas i en helt ny Color version. Perfekt på resan. Ett otroligt utbud av spel kommer ges ut under 1999!!

Tetris DX

Sylvester & Tweety

Harvest Moon

Game & Watch G 2

Pocket Bomberman

Mortal Kombat 4

RampageWorldTour

Turok 2

Game & Watch Gallery 2	399
Harvest Moon	399
Mortal Kombat 4	349
Pocket Bomberman	299
Rampage World Tour	349
Sylvester & Tweety	399
Tetris DeLuxe	299
Turok 2 Seeds Evil	399

Kommande spel:
Ring för priser (299-399:-/st)

- a Bugs Life
- Conkers Pocket Tales
- Deja Vu
- Gex Color
- Pitfall
- V-Rally
- Legend of the River King
- Shadowgate
- Top Gear Rally
- Wario Land 2
- Zelda 4
- Quest for Camelot

Dreamcast™

SPEL

NYHETER

Spel kommande under februari/mars. Förboka önskade titlar redan nu för garanterad leverans.

Aero Dancing	799
Blue Stinger	799
Buggy Heat	799
Climax Landers	799
Evolution	799
Get Bass inkl. Controller	999
Kita He White Adventure	799
Monaco GP 2	799
Power Stone	799
Psychic Force 2012	799
Puyo Puyo	799
Real Sound	699
Sega Cart Driving	799
Sega Golf	799
Sega Rally 2	799
Sengoku Turb	799
Shenmu	799

Sonic Adventure

Tetris 4D

Incoming

Seventh Cross

Godzilla

July

Virtua Fighter 3 tb

Pen Pen Triathlon

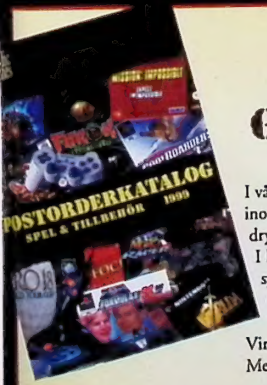
ORDINARIE SPEL

Godzilla	799
Incoming	799
July	799
Pen Pen Triathlon	799
Seventh Cross	799
Sonic Adventure	799
Tetris 4D	699
Virtua Fighter 3	799

TILLBEHÖR

HK - Original	499
JS - Arcade Stick	995
RGB Kabel	399
Sega Racing Controller	799
Sega Steering Wheel	1295
Sega Vibration Unit	499
VMS Minneskort	599
VMS Minneskort Godzilla	599

Ring för information om basenhetspaket.



BESTÄLL VÅR GRATIS KATALOG!

I vår katalog på 116 sidor finner du allt du kan önska dig inom TV/PC-Spel. Här finns över 4000 produkter varav drygt 1000 visas med bild och text.
I katalogen finns både nya och begagnade spel till alla system. Du finner förutom Playstation och Nintendo 64 även alla andra system såsom SNES, NES, Gameboy, NeoGeo Pocket, Game Gear, Mega CD, Virtual Boy, 32X, Jaguar, Master System, PC Cd-Rom, Megadrive och Sega Saturn

SEGA SATURN · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · PC CD ROM · Nintendo · GAME BOY

Nordiska Spelklubben

Välkommen med i Nordiska spelklubben!

Nu har Nordiska spelklubben varit igång i över ett år. Ett roligt och spännande år. Och lönsamt för alla er som redan gått med!
Nu fortsätter vi i samma stil.
Under 1999 kan alla medlemmar regelbundet se fram emot tips om nya spel och andra produkter. Medlemsinformationen kommer direkt hem i brevlådan.
Du som är medlem har alltid *tio procent rabatt* på alla begagnade spel och *fem procent* på alla våra nya spel. Dessutom belönar vi dig som medlem med *tio procent* extra när du säljer dina spel kontant till oss. Kom dock ihåg att dessa rabatter inte gäller basenheter.
Som medlem kan du se fram emot *speciella medlemserbjudanden* på spel och tillbehör. De erbjudanden som är aktuella just nu ser du i våra annonser eller i klubbtidningen.
Det kostar 150 kr per år att vara medlem i Nordiska Spelklubben. Ansök samtidigt som du beställer varor eller betala in 150 kr på vårt postgiro 830 96 59-4. Glöm inte skriva ditt namn, adress och telefonnummer.
Välkommen med i en spelgalen klubb!

Mikael Pettersson klubbchef

PS: Har du några frågor? ring mig på tel 054-18 83 18.

BESÖK VÅRA BUTIKER

Nordic Games har två butiker! I dessa finner du de flesta spel och tillbehör som finns i annonserna, oftast till samma låga priser. Ibland kan dock prisskillnader förekomma, då butikerna har lite andra kostnader än postordern. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar dig bäst. I butikerna kan du även prova på spelen innan du köper dem. Observera att du dock inte kan göra postorderbeställningar ifrån butikerna.

KARLSTAD · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-18 Lördag 11-15
Adress: Östra Torggatan 15 **Telefon:** 054-15 24 48

LINKÖPING · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-19 Lördag 11-15
Adress: Storgatan 54 **Telefon:** 013-13 78 40

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

BEGAGNADE BASENHETER

Game Gear	395	150	Sega 32X	95	25
Gameboy Camera	395	200	Sega MegaCD 1	150	50
Gameboy Color	595	300	Sega MegaCD 2	150	50
Gameboy Pocket	395	200	Sega Megadrive 1	295	80
Gameboy Printer	595	300	Sega Megadrive 2	295	80
Gameboy, Standard	295	150	Sega Nomad	495	150
Jaguar	250	80	Sega Saturn	895	400
Jaguar CD	295	100	Super Nintendo	495	250
Nintendo	295	100	Super Nintendo Multi-X	595	300
Nintendo 64	795	500	Virtual Boy	295	120
Playstation	995	600			

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	vi säljer	köper
2Extreme	195	80
4-4-2 Soccer	95	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	95	50
Actua Golf 2	195	80
Actua Golf 3	295	120
Actua Ice Hockey	95	50
Actua Soccer	95	50
Actua Soccer 2	150	60
Actua Soccer 3	350	150
Actua Soccer Club Edition	95	50
Actua Tennis	295	120
Adidas Power Soccer	95	50
Adidas Power Soccer 97	95	50
Adidas Power Soccer 98	125	50
Agent Armstrong	150	60
Agile Warrior	95	50
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AIV Evolution Global	150	60
Alien Trilogy	225	100
All Star Soccer	95	50
All Star Tennis	350	150
Allied General	395	200
Alone in the Dark	95	50
Alundra	225	80
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	350	150
Aquanauts Holiday	95	50
Arcades Greatest Hits	95	50
Arcades Greatest Hits 2	95	50
Area 51	195	80
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Assault Rigs	95	50
Atlantis	350	150
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	295	120
Baby Universe	195	80
Ball Blazer Championships	95	50
Batman & Robin	250	100
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 1	95	50
Battle Arena Toshinden 2	95	50
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlesport	95	50
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Black Dawn	150	60
Blam! Machinehead	95	50
Blast Chamber	95	50
Blast Radius	95	50
Blasto	225	80
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
Bomberman World	295	120
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	375	180
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Helix	95	50
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Brunswick Bowling	375	180
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Bug Rider	95	50
Buggy	150	60
Burning Road	95	50
Bushido Blade	150	60
Bust A Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	295	120
C & C Retaliation	395	200
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Cardinal Syn	95	50
Carnage Heart	95	50
Casper	225	80
Castlevania	250	100
Ceasars Palace 2	395	200
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chil	95	60
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	225	80
City of the Lost Children	150	60
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengence	395	200
Command & Conquer	225	100
C & C Red Alert	350	150
Constructor	350	150
Contra Legacy War	95	50
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	250	120
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	295	120
Crash Bandicoot 3	375	180
Crime Killer	95	50
Critical Depth	95	50
Criticom	95	50
CROC	225	100
Crow City of Angeles	150	60
Crusader No Remorse	95	50
Cryp Killer	150	60
Cyberia	95	50
Cybersled	95	50
Cyberspeed	95	50
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darklight Conflict	95	50
Darkstalkers	150	60
Davis Cup Tennis	225	80
Dead Ball Zone	95	50
Dead or Alive	225	80
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	95	50
Descent	95	50
Descent 2	95	50
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Diablo	250	100
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Doom	225	100
Dragon Ball Z	395	200
Dragon Heart	95	50
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	395	200
Dynasty Warriors	95	50
Earthworm Jim 2	150	60
Epidemic	95	50
Escape O.D.T.	350	150
ESPN Extreme Games	395	200
Everybodys Golf	350	150
Excalibur 2055 AD	150	60
Exhumed	225	80
Explosive Racing	95	50
Extreme Pinball	95	50
Extreme Snowbreak	95	50
Fade To Black	150	60
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	60
FIFA 96	95	50
FIFA 97	95	50
FIFA 98	250	100
FIFA 99	395	200
Fifth Element	350	150
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120
Final Fantasy 7	325	150
Firo & Klawd	150	60
Floating Runner	95	50
Formula Karts	150	60
Formula One	150	60
Formula One 97	225	80
Formula One 98	395	200
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
Galaxian	95	50
Galaxy Fight	95	50
G-Darius	250	100
Gex	150	60
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	225	80
Goalstorm	95	50
Golden Goal	95	50
G-Police	150	60
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	225	100
Gridrun	95	50
Gunship 2000	225	80
Hardboiled	95	50
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	295	120
Heberekes Popoitto	150	60
Heros Adventure	150	60
Hercules	225	100
Hexen	95	50
Hi Octane	95	50
Hyper Match Tennis	150	60
Impact Racing	95	50
In the Hunt	95	50
Incredible Hulk	150	60
Independance Day	150	60
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95	50
Int. Superstar Soccer Pro	95	50
Int.Superstar Soccer 98	295	120
International Track & Field	225	100
Iron & Blood	95	50
Iron Man X/O	95	50
Irongoud	150	60
J. McGrath Supercross 98	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Rider	95	50
Jet Rider 2	150	60
Johnny Bazookatone	95	50
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash!	95	50
Jumping Flash! 2	150	60
Jupiter Strike	95	50
Jurassic Park the Lost World	225	100
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kick Off World	150	60
Kileak the Blood	95	50
Killing Zone	95	50
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Klonoa	295	120
Knock Out Kings	395	200
Konami Open Golf	150	60
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	250	100
Lifeforce Tenka	95	50
Little Big Adventure	150	60
Loaded	95	50
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	95	50
Madden 98	195	80
Madden NFL 99	395	200
Magic Carpet	95	50
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	95	50
Masters of Teräs Käsi	150	60
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	150	60
Medievil	295	120
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man X3	350	150
Men in Black	250	100
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	350	150
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	250	100
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	95	50
Motorhead	95	50
Motortoon GP 2	225	80
Mr Domino	150	60
Music	375	180
Myst	295	120
Nagano Winter Olympics	95	50
Namco Museum Vol 1	225	80
Namco Museum Vol 2	225	80
Namco Museum Vol 3	225	80
Namco Museum Vol 4	225	80
Namco Museum Vol 5	225	80
Nanotek Warriors	95	50
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Fastbreak	150	60
NBA In the Zone	95	50
NBA In the Zone 2	95	50
NBA Jam Extreme	95	50
NBA Jam T.E.	95	50
NBA Live 96	95	50
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Extreme	295	120
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	150	60
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
NHL Powerplay 96	150	60
Nightmare Creatures	250	100
Ninja	295	120
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 1	225	80
Oddworld 2	395	200
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	150
Olympic Soccer	95	50
One	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Pocket Fighters	350	150
Pood	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	95	50
Prime Goal	95	50
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Big Race USA	375	180
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	250	100
Psybadek	250	100
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rampage World Tour	350	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Raystorm	150	60
Real Bout Fatal Fury	225	80
Reboot	95	50
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Directors Cut	250	100
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Rise 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Robopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rosco McQueen	95	50
Rouge Trip	350	150
R-Types	195	80
Rushdown	250	100
SCARS	150	60
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Fransisco Rush	250	100
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Shadow Gunner	250	100
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Soldiers	250	100
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	395	200
Star Gladiator	95	50
Star Wars Rebel Assault 2	225	80
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Street Fighter 2 Collection	350	150
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Ex Plus	250	100
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Sukoden	195	80
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syndicate Wars	195	80
Tekken	150	60
Tekken 2	225	100
Tekken 3	395	200
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
The Note	150	60
Theme Hospital	350	150
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tiger Shark	95	50
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No 1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	395	200
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	225	100
Tomb Raider 2	250	100
Tomb Raider 3	395	200
Tombi	295	120
Tommi Mäkinen Rally	225	80
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World Tour	350	150
Unholy War	225	80
V 2000	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
W.h. Shadow of the Horned	250	100
Warhawk	95	50
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
V-Ball	250	100
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
View Point	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	225	100
Viper	95	50
Virtual Golf	150	60
Virtual Pool	295	120
VMX Racing	295	120
World Cup 98	225	100
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
V-Rally	150	60
V-Rally Platinum	225	100
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
V-Tennis	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X2	95	50
X-Com 2 Terror From t Deep	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	60
Xenocracy	95	50
Xevious 3D	95	50
X-Men	195	80
X-men vs Street Fighter	395	200
Yusha Heavens Gate	150	60
Z	95	50
Zero Divide	95	50
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
1080	495	250	Doom 64	295	120	Kobe Bryant NBA Basket	250	100	NFL Quarterback Club 98	350	150	Turok 2 Seeds of Evil	495	250
Aero Fighter Assault	275	120	Dual Heroes	275	120	Lamborghini Challenge	250	100	NFL Quarterback Club 99	395	200	Turok Dinosaur Hunter	350	150
Aero Gauge	275	120	Duke Nukem 3D	350	150	Lylat Wars	250	100	NHL 99	450	220	Waialae Country Club Golf	350	150
Air Boarder 64	275	120	Extreme G	295	120	Lylat Wars + Rumble Pack	350	150	NHL Breakaway 98	195	80	War Gods	195	80
All Stars Baseball 99	395	180	Extreme G 2	395	200	Mace	195	80	NHL Breakaway 99	425	220	Wave Race 64	250	100
Banjo Kazooie 3D	495	250	F1 Pole Position	250	100	Madden 64	195	80	Off Road Challenge	350	150	Wayne Gretzky Hockey	195	80
Bio Freaks	350	150	F1 World Grand Prix	395	200	Madden NFL 99	495	250	Olympic Hockey	250	100	Wayne Gretzky Hockey 98	250	100
Blast Corps	250	100	FIFA 64	175	50	Mario Kart 64	395	200	Pilotwings 64	195	80	WCW vs Nitro	395	200
Body Harvest	450	220	FIFA 98	395	180	Micro Machines	495	250	Quake 64	325	150	WCW NWO Revenge	495	250
Bomberman 64 3D	275	120	Fighters Destiny	250	100	Mischief Makers	195	80	Rampage World Tour	450	200	Wetrix	350	150
Bomberman Hero	375	180	Forsaken	295	120	Mission Impossible	450	220	Robotech	395	180	Wipe Out 64	495	250
Buck Bumble	450	220	F-Zero X	450	220	Mortal Kombat 4	495	250	Robotron X	195	80	Virtual Chess	450	220
Bust A Move 2	295	120	G.A.S.P.	350	150	Mortal Kombat Mythologies	250	100	S.C.A.R.S.	450	220	Virtual Pool	450	220
Bust A Move 3	425	200	Glover	450	220	Mortal Kombat Trilogy	350	150	San Francisco Rush	275	120	World Cup 98	350	150
Centrecourt Tennis	450	220	Goldeneye 007	425	200	Multi Racing Championship	350	150	Snow Board Kids	395	200	V Rally Edition 99	450	220
Chameleon Twist	195	80	GT 64 World Championship	375	180	Mystical Ninja	450	220	Space Station Silicon Valley	450	220	WWF Warzone	450	220
Chopper Attack	395	200	Hexen	250	100	Nagano Winter Olympics	250	100	Star Shot Space Circus Fever	450	200	Yoshis Story	395	200
Clayfighter 63	195	80	Holy Magic Century	450	220	Nascar 99	495	250	Star Wars Shadows of the Empire	250	100	Zelda the Ocarina of Time	525	300
Cruisn USA	250	100	Int. Superstar Soccer 64	195	80	NBA Hangtime	195	80	Super Mario 64	295	120			
Cruisn World	395	200	Int. Superstar Soccer 98	450	200	NBA Jam 99	450	220	Tetrisphere	250	100			
Dark Rift	195	80	Killer Instinct Gold	250	100	NBA Live 99	495	250	Top Gear Overdrive	495	250			
Diddy Kong Racing	395	200	Knife Edge	395	200	NBA Pro 98	350	150	Top Gear Rally	295	120			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64			HK Negcon	195	80
Action Replay	395	150	HK Original	125	50
Antennkabel Freetron	125	30	HK Original kopia	75	25
Antennkabel Original	150	50	HK Resident Evil	125	50
Game Booster N64	395	150	Hk The Glove	395	150
HK Annan modell	150	50	Joystick Ascilstick	195	80
HK Färg. Original	195	120	Link Up Kabel	75	25
HK Sharkpad Pro	150	50	Minneskort 1080 block	450	200
Joystick Arcade Shark	395	150	Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 20 x Datel	350	100	Minneskort 15 block kopia	85	30
Minneskort 4 x Joytech	150	50	Minneskort 240 block	250	80
Minneskort Standard Kopia	75	25	Minneskort 360 block	325	100
Minneskort Standard	125	40	Minneskort 720 block	395	150
Ratt Mad Catz	450	200	Minneskort original	125	40
Rumble Pack + 4x minne	250	80	Multi Tap	250	100
Rumble Pack färg, Joytech	95	30	Mus	195	80
Rumble Pack Original	150	50	Namco Fighting Stick	495	200
Rumble Väst	395	150	Pedaler Mad Catz	195	50
X Tender	75	20	Pistol, Erazer Gun	250	100
Playstation			Pistol, Real Arcade +	395	200
Action Replay Datel	295	100	Pistol, övriga modeller	125	30
Antennkabel ny modell	150	50	Ratt Dual Shock Mad Catz	595	300
HK Analog Original	125	50	Ratt med Pedaler Mad Catz	495	220
HK Dual Shock	250	100	Ratt Mad Catz	275	60
HK Joystick, Arcade	250	50	RGB Kabel	95	25
			X-Tender	60	15

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägger på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så får du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver du sedan namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i vår katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra att ringa oss och fråga. Vi kan det mesta om de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Mail: order@nordicgames.com

4. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan du sända in dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. (Givetvis går det att skicka in spelen på vanligt vis). Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Rattgatan 6, 658 00 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000 kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti på begagnat och 2 års garanti på nytt.
6. En del titlar i listorna är slutsålda eller ännu inte släppta. Vid beställning av dessa skickar vi respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat och expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3		
	Här skriver du in din första "gratisprodukt" (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6		
	Här skriver du in din andra "gratisprodukt" (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt. Medlems nr.

Namn

Tel

Adress

Postnr/ort

Målsmans underskrift, om under 16 år.

E-mailadress

☐ Ja tack, jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej!
Nordic Games
betalar portot

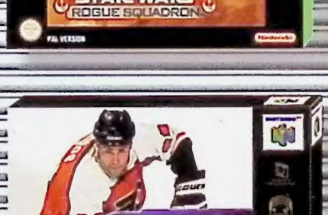
Nordic Games Postorder

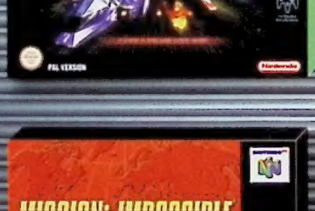
Svarspost 650 359 300
658 00 Karlstad

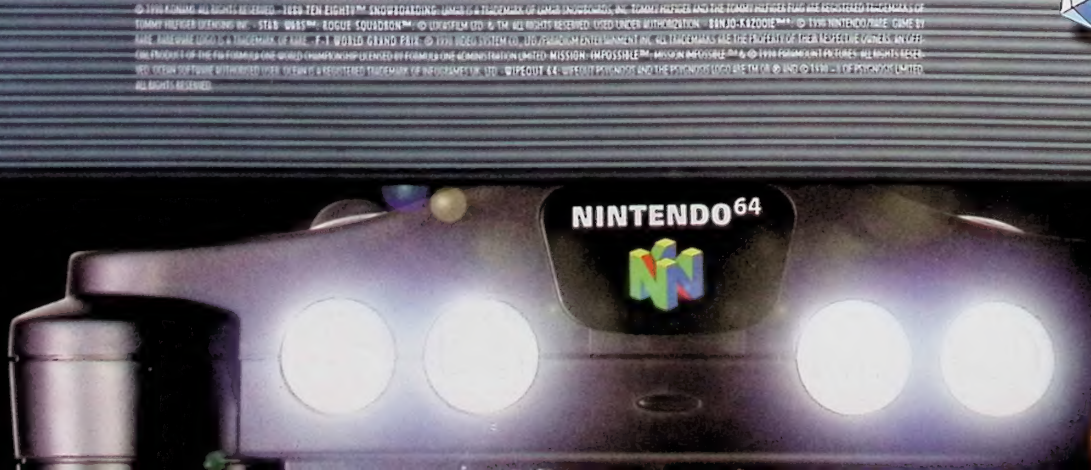
Nintendo

NINTENDO64

X-DREAM







TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1996 NINTENDO CO., LTD.
GOLDENEYE™ 007: © 1997 NINTENDO/RARE. GAME BY RARE. © 1992, 1995 DANJAQ, LLC. & U.A.C. ALL RIGHTS RESERVED. © 1997 EON PRODUCTIONS LTD. & MAC B. INC. JAMES BOND THEME BY MONTY NORMAN. USED BY PERMISSION OF EMI UNITED KINGDOM. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. © 1998 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED. 1080 TEN EIGHTY™ SNOWBOARDING: LAMAR IS A TRADEMARK OF LAMAR SNOWBOARDS, INC. TOMMY HILFIGER AND THE TOMMY HILFIGER FLAG ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TOMMY HILFIGER LICENSING INC. STAR WARS™: ROGUE SQUADRON™: © LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. BANJO-KAZOOIE™: © 1998 NINTENDO/RARE. GAME BY RARE. RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE. F-1 WORLD GRAND PRIX: © 1998 IDEO SYSTEM CO., LTD. PROGRAM ENTERTAINMENT INC. ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP LICENSED BY FORMULA ONE ADMINISTRATION LIMITED. MISSION: IMPOSSIBLE™: MISSION IMPOSSIBLE™ & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORIZED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES, INC. WIPEOUT 64: WIPEOUT PSYGNOSIS AND THE PSYGNOSIS LOGO ARE TM OR ® AND © 1998 – 1 OF PSYGNOSIS LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

© Berosala AB 1999